2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance



PóSTER EXCLUSIVO DE POKéMON COLOSSEUM
¡¡Alucina con los Pokémon en 3D!!

¡¡PRIMERAS IMÁGENES!!
METROID PRIME 2
PAPER MARIO
FIRE EMBLEM

GUÍA COMPLETA
TODOS LOS SECRETOS DE METAL GEAR

¡¡LA AVENTURA POKéMON LLEGA A CUBE!!

COLOSSEUM YA ESTÁ AQUÍ

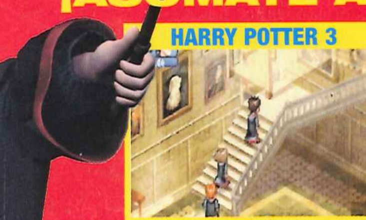
Descubre el mejor juego de Pokémon en nuestra review a fondo de 8 páginas

Nº 139 JUNIO 2004





¡ASÓMATE A LOS MEJORES JUEGOS DEL FUTURO!

HARRY POTTER 3


SHREK 2


SONIC 3


DONKEY KONG 2




TOM CLANCY'S

Totalmente en castellano

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



PORTADA

Por fin llega a nuestras GameCube el esperado POKéMON COLOSSEUM

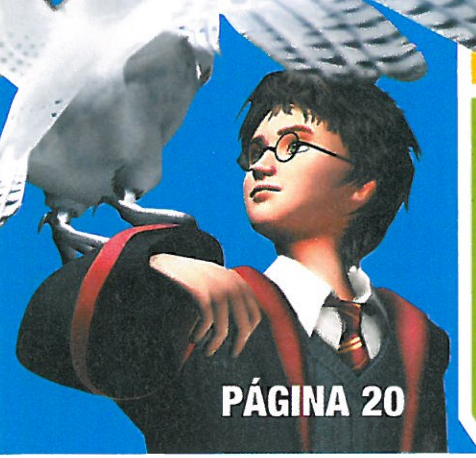
Para celebrarlo, hemos preparado la review más grande de todos los tiempos, con entrevista incluida.

PÁGINA 30

PREVIEW

HARRY POTTER nos descubre el gran secreto de Azkaban

Entérate de cómo será el juego más mágico de GBA.



PÁGINA 20

GUÍA

Paso a paso, todas las claves de METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES

Hemos descubierto los secretos más ocultos del juego de moda. Y os los servimos en bandeja y con guinda.

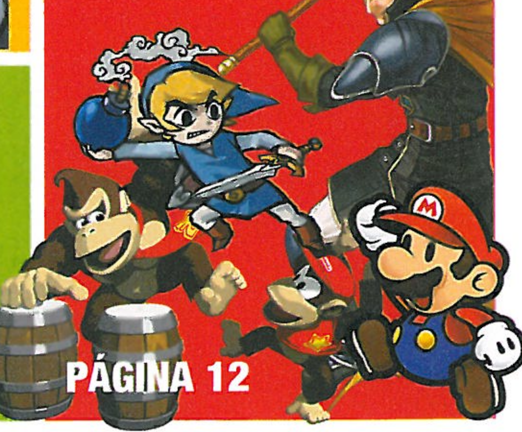


PÁGINA 58

REPORTAJE

LA GRAN N saca toda la artillería pesada

Si queréis ver las primeras imágenes de Metroid Prime 2, Paper Mario 2, Fire Emblem..., echad un ojo a esto y disfrutad.



PÁGINA 12

NOVEDADES

Vive una gran aventura de espías con ROGUE OPS

Mira, mira cuántas y qué buenas novedades tenemos para CUBE.

PÁGINA 38

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















PLANTA CARA AL DESAFÍO...



Toda leyenda tiene sus raices...
Hace mucho tiempo la Diosa del Mana se transformó en un árbol sagrado, para proteger su tierra y a sus habitantes. Pero ahora las fuerzas del mal intentan hacerse con sus poderes místicos. Sólo un gladiador y su misteriosa compañera tienen la clave del destino del Árbol del Mana. Planta cara al desafío con...

SWORD OF MANA
Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

Vuelve **la diversión de siempre** con "Classic NES Series"

¡ESTE VERANO LA MÍTICA NES SE HARÁ PORTÁTIL!

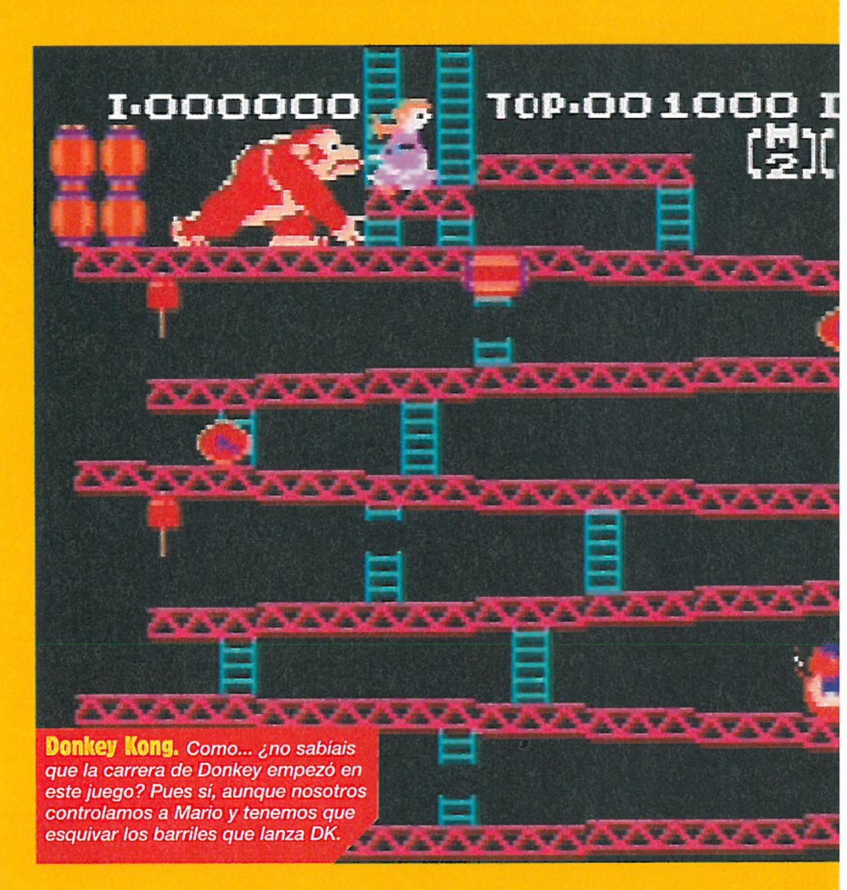
¿Que qué es una NES? Ni más ni menos que la primera consola de mesa que lanzó Nintendo y cuyos legendarios juegos estarán en GBA.

Nintendo **prepara el regreso a la diversión más pura** para este mismo verano. A partir del **9 de julio se pondrán a la venta un nuevo modelo de GBA SP y siete títulos** que ya tienen su sitio en el "salón de la fama" de los juegos.

El nuevo "look" para la SP consiste en un **modelo con los mismos colores y diseño que lucía la NES en Europa,** y la verdad es que tiene un regustillo "retro" que nos encanta. Se llamará GBA SP "Classic NES Edition" y vendrá junto al lanzamiento de la nueva línea de juegos "Classic NES Series", otra genial idea de Nintendo que nos va a permitir **disfrutar de los juegos que hicieron historia en la consola** y comenzaron a construir el imperio de la Gran N. De momento serán siete títulos, aunque se espera que la línea se amplíe un poco más adelante, y funcionarán en cualquier GBA, no necesariamente en el modelo que os presentamos (aunque será más guay si tenéis el pack completo).

Los juegos serán los siguientes: **«Super Mario Bros»**, el título que lanzó a la fama al fontanero; **«Donkey Kong»**, donde debutó otro de los personajes más mono de los videojuegos; **«The Legend of Zelda»** o la primera aparición de Link en una consola; **«Ice Climber»**, el divertido arcade de plataformas y martillazos; **«Excitebike»**, uno de los primeros juegos de motocross; **«Bomberman»**, el "bombero" en estado puro; **«Pacman»**, también conocido como "comecocos"; y **«Xevious»** un matamarcianos inolvidable. Todos se desplegarán en pantalla con el mismo estilo y gráficos que originalmente.

El nuevo modelo de SP saldrá por 130 Euros, y los juegos los podréis conseguir por **20 Euros.**



Donkey Kong. *Como... ¿no sabíais que la carrera de Donkey empezó en este juego? Pues sí, aunque nosotros controlamos a Mario y tenemos que esquivar los barriles que lanza DK.*

BLOCKBUSTER, AL SERVICIO DE LOS BUENOS JUGADORES

Zonajuegos y Gameclub, nuevas zonas y servicios para videojuegos.

A partir del **1 de junio,** la conocida cadena de alquiler y venta de películas y videojuegos Blockbuster, ampliará su oferta con **Zonajuegos**, un nuevo espacio dedicado exclusivamente a la venta y alquiler de videojuegos que contará con una buena cantidad de copias de cada título, para que nunca falte ese juego que te hacía tanta ilusión. Además tendrás a tu disposición las ventajas de su **Gameclub,** entre ellas "Prueba y compra", promoción por la que, si compras el juego después de haberlo alquilado, se te descontará del precio el coste del alquiler. Además, si alquilas tres juegos en el mismo mes, el cuarto alquiler te saldrá gratis.



VAN HELSING CAZARÁ EN GBA

En junio todos podremos disfrutar con las aventuras del "cazamonstruos".

Si alucinaste en el cine con «Van Helsing», pronto te podrás llevar el cazador de demonios a casa (o a donde quieras) gracias a la versión jugable y portátil que lanzará a mitad de junio Vivendi Universal. En este juego de acción **recorrerás Transilvania enfrentándote a los monstruos más conocidos de la literatura de terror,** como el Dr. Jekill, el hombre-lobo, Frankestein, y, como no, a su enemigo natural, el Conde Drácula. Van Helsing dispondrá del arsenal que luce en la película: espadas, pistolas, ballestas, o su gancho, para esquivar los ataques o llegar a nuevas zonas.



Los enemigos son de lo más terrorífico, pero Van Helsing tiene recursos para dar y tomar.



Los escenarios recrean con fidelidad el lúgubre e inquietante ambiente del film.

GBA SP Classic NES Edition. *El aspecto más clásico y la tecnología más puntera dan como resultado este nuevo modelo que Nintendo pondrá a la venta junto a la nueva línea de juegos. ¿Os habéis fijado en los botones? ¡Si son como en el mando de NES!*

Legend of Zelda. *Si no has jugado a esto, colega, te estás perdiendo la auténtica esencia de los videojuegos. Disfrutar de los comienzos de Link es algo realmente imprescindible.*

Bomberman. *Después han venido miles de versiones, pero el auténtico Bomberman sólo se podía encontrar en NES. En julio disfrutarás de su mecánica superadictiva.*

¡¡LOS SIMS SE MUDAN A LA GRAN CIUDAD EN «THE URBZ»!!

Electronic Arts anuncia el lanzamiento de este nuevo juego de estrategia para GC y GBA.

Los Sims, esos entes virtuales que tanto se parecen a nosotros, **darán el salto a la vida urbana en «The Urbz».** En este nuevo juego tendremos que hacer que nuestro Sim se gane el respeto de sus congéneres a lo largo y ancho de la ciudad. Se han **desarrollado nuevos entornos gráficos** que recrearán perfectamente todos los aspectos de una gran urbe y los sims se han, digamos, modernizado. Habrá una gran gama de posibilidades a la hora de crear tu sim (incluido colocarse un piercing), pero lo más llamativo será que **esta vez centraremos nuestro control en un sólo individuo.** Es decir, que no manejaremos a toda la familia, sino a un sólo caracter, lo que abre un nuevo mundo de alternativas. Se espera que «The Urbz» salga en GC y GBA a final de año.



En la ciudad. *Cambiarán los escenarios y también la mecánica de juego. Esta vez sólo manejaremos a un SIM.*



THQ Y NICKELODEON, ALIADOS DE LOS CHAVALES

«Tak 2: The Staff of Dreams» se anuncia como el título estrella.

Las compañía THQ y el sello de entretenimiento Nickelodeon acaban de firmar un acuerdo por el que jugaremos en nuestra consola con varias "películas y series de la tele". Algunos nombres que ya podemos contaros son **«Bob Esponja: La Película»**, **«Los Padrinos Mágicos»**, **«Nicktoons»**, o **«Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies»**. Pero lo mejor de esta noticia es el anuncio de «Tak 2: The Staff of Dreams», secuela del divertido plataformas que acaba de estrenarse. Estará en otoño en GC y GBA.



Tak crece. *Pues sí, acaba de llegar y ya le han preparado nueva entrega jugable. Y nosotros encantados, el tipo mola todo.*

Jimmy Neutron. *La próxima aventura de Jimmy Neutron tratará sobre los problemillas que puede tener uno cuando vuelve a casa de un viaje interestelar y se encuentra un polizón en su nave. El alienígena no parará de causarle problemas, pero seguro que él sabrá resolverlos con su excelente cerebro.*

NINTENDATA

40.480.000 **¡Sí, se han vendido todas esas Game Boy Advance en el mundo!** De éstas, casi 11 millones salieron de las tiendas japonesas.

29.880.000 cartuchos para GBA se han vendido en tierras japonesas.

10.390.000 juegos para GameCube han comprado los usuarios nipones.

9.550.000 GameCube hay en este momento en el mundo. De ellas, tres millones están en las casitas de los japoneses.

6.660.000 Rubí y Zafiro se han vendido ya en todo el mundo. ¡Cómo nos gusta Pokémon!

¡BANJO SE PONDRÁ A LOS MANDOS EN «BANJO PILOT»!

Los locos personajes de Banjo-Kazooie protagonizarán este juego de carreras.

Este verano, THQ nos traerá un buen soplo de aire fresco para nuestra portátil con «Banjo Pilot», un juego de **carreras de aviones protagonizado por la plana mayor del exitoso Banjo-Kazooie.** De momento se sabe que cada uno de ellos lucirá su propio avión personalizado, y que tendrá su historia exclusiva dentro del juego. Además promete ratos inolvidables gracias a un **desarrollo rápido y fluido, circuitos repletos de ítems y obstáculos,** pero sobre todo gracias a un **modo multijugador** en el que podrán competir hasta cuatro pilotos simultáneamente. El juego está previsto para junio, así que id preparando el traje de piloto... o el disfraz de Banjo.





Banjo, Gruntilda, Mumbo Jumbo, y el resto de personajes simpaticotes que poblaron la saga de Banjo demostrarán su habilidad pilotando aviones por estos idílicos paisajes.

VOLVEREMOS A PROTEGER NUEVA YORK JUNTO A "SPIDEY"

La versión jugable de «Spiderman 2» tendrá un novedoso sistema de juego.

Coincidiendo con el estreno de la película, también llegará a GameCube un nuevo juego de acción basado en el mismo guión. Lo que más llamará la atención de «Spiderman 2» será el sistema de juego, que por primera vez nos permitirá **movernos con toda libertad por Nueva York** sin tener que seguir una línea determinada de acontecimientos. De esta manera podremos desarrollar la historia principal y enfrentarnos a tipejos como Mysterio o Rhino, o bien dedicarnos a atrapar delicuentes comunes en los ocasionales delitos que presenciemos mientras nos balanceamos por toda la ciudad. Activision ha puesto ha puesto mucha atención a los **movimientos del arácnido, utilizando una física prácticamente real** para todos sus movimientos de combate y, sobre todo, para esos balanceos con su tela. Habrá que estar atento.





Spiderman contará con un buen puñado de nuevos movimientos, muchos de ellos dedicados al combate.

¡¡MÁS «DRAGON BALL» PARA GBA!!

Goku, Vegeta, y sus amigos protagonizarán este nuevo cartucho de lucha de Atari.

La serie de animación más exitosa en nuestro país volverá a GBA, esta vez a través de un juego de lucha titulado «**DBZ: Super Sonic Warriors**». En plantilla estarán **13 conocidos personajes de la serie, entre ellos Goku, Célula, Vegeta, Freezer, o Buu,** e incorporará un sistema de juego en el que los personajes **podrán volar a voluntad,** como ocurría en la serie. Los combates prometen ser **ultrarrápidos y sin tregua, con golpes por doquier,** e incluso con los conocidos ataques de energía de cada protagonista. Tampoco se quedará corto en modos de juego. Tendremos el modo para un jugador, donde seguiremos la línea argumental de la serie, pero con finales alternativos, y también **un multijugador** en el que podrán participar hasta cuatro por parejas, dos en cada bando. Incorporará, para que no falte de nada, una tienda en la que podremos desbloquear montones de secretos... Fans de "Dragon Ball", muy pronto, juegazo al canto.



Los ataques de energía cobrarán un gran protagonismo, al igual que en los dibujos animados.

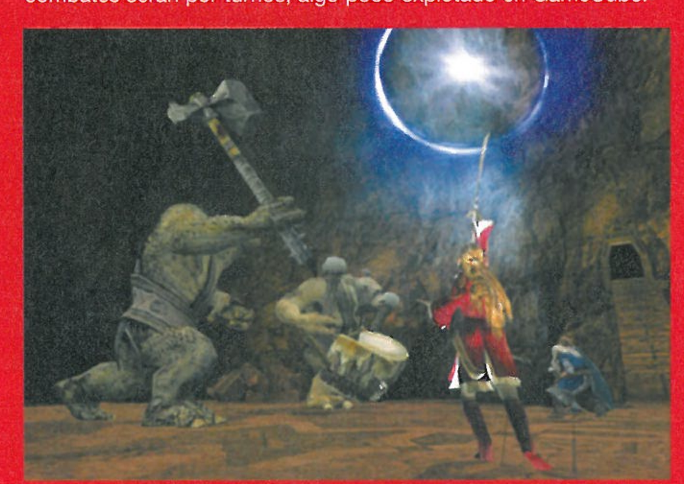


La lucha cuerpo a cuerpo, ya sea en tierra o en el aire, será ultrarrápida y de lo más espectacular.

FRODO Y COMPAÑÍA NOS TRAERÁN EL MEJOR ROL

EA está desarrollando «Lord of the Rings: The Third Age».

¡¡Para finales de 2004 tendremos en nuestras GameCube y GBA una **nueva entrega de las aventuras de Frodo y el Anillo!!** Será en un juego de Rol dominado por la **libertad de movimiento y acción** en el vasto mundo de la Tierra Media, de modo que los jugadores podrán **construir su propia compañía del anillo** hablando y relacionándose con quien mejor les parezca, e incluso podrán ponerse del lado de Sauron, el malísimo de la trilogía de Tolkien. Ahondando un poco más en el sistema de juego, los combates serán por turnos, algo poco explotado en GameCube.



EA nos ha vuelto a sorprender anunciando el desarrollo de una nueva entrega de El Señor de los Anillos, esta vez en plan RPG total.

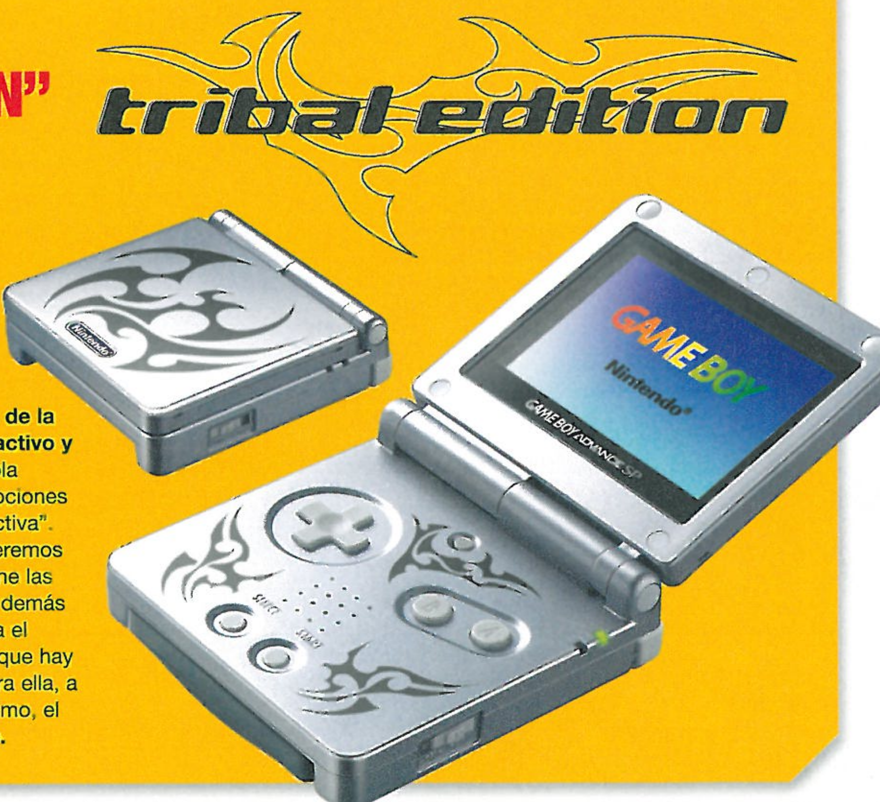
LA TRIBU TE LLAMA, ÚNETE A ELLOS CON LA "TRIBAL EDITION"

Nintendo lanza un nuevo modelo de su GBA SP en edición limitada.

Eminem tiene una, Robbie Williams y Angelina Jolie también... ¿y tú? Pues Nintendo te lo va a poner aún más fácil. Porque el **18 de junio van a lanzar una nueva edición "super cool" de su GBA SP,** que nos va a transformar en los jugones más modernos de la galaxia. ¿Te apetece saber más? Claro hombre, no todo van a ser Girls Edition, ¿no?

La nueva GBA SP Tribal Edition luce un espectacular tatuaje en su carcasa. Pero ojo, que no es un tattoo cualquiera. Está basado en **antiguos diseños originarios de la cultura polinesia** que convertirán tu consola en algo único y original. Con la nueva GBA podrás presumir de chaval "enrollado" y lucirla a tope cuando aparques el skate o en los conciertos de los grupos más fashion. **¡¡Es la consola más de moda!!** Como dice Tim Freystedt, jefe de marketing de GBA para Europa, "la GBA **Tribal refleja los sentimientos de la juventud actual- rebeldía, atractivo y espiritualidad.** La nueva consola permitirá que expreséis las emociones de una forma divertida e interactiva".

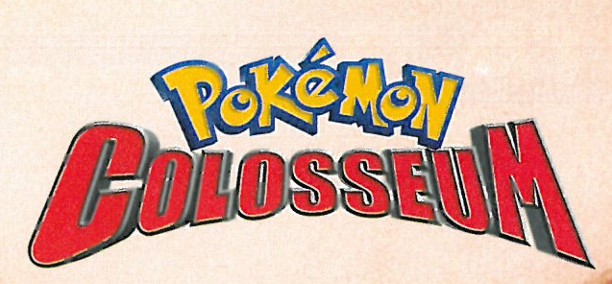
Acabamos ya pero antes queremos recordar que esta nueva SP tiene las mismas características que las demás GBA SP, o sea que sólo cambia el aspecto, y por tanto ya sabéis que hay casi 400 juegos disponibles para ella, a cada cual más divertido. Lo último, el precio: alrededor de **130 Euros.**



GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO FF CRYSTAL CHRONICLES **Juego FF Crystal Chronicles (GBA) + cable** Rafa Rovira Aranda, Alicante; Manuel Martí Antonio, Cáceres; Javier Marcos Segura, Granada; Gonzalo Díaz Martín, Madrid; Eduardo Joaquín García Fernández, Pontevedra. **Consola GC + juego FF Crystal Chronicles (GBA) + cable + tarjeta de memoria** Jorge Rodríguez González, Cádiz; Yasmina Eva Garrigues, Málaga; Antonieta Costas Otero, Pontevedra.









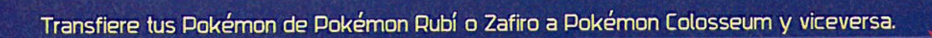


LA PRIMERA AVENTURA POKéMON EN 3D
COMO NUNCA HAS VISTO.

The Pokémon Company











AVENTURAS Y COMBATES EN 3D

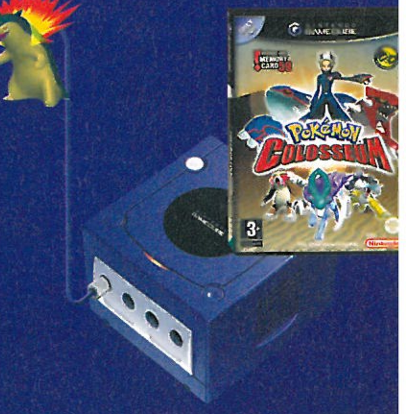
Vive por primera vez una increíble aventura en la región de Aura y hazte con más de 50 Pokémon, algunos desconocidos en Pokémon Rubí y Zafiro. Combate en escenarios como nunca habías visto. Lleva tus Pokémon entrenados en Pokémon Rubí o Zafiro al Coliseo utilizando el cable de conexión entre ambas consolas.



Cable válido para GBA SP

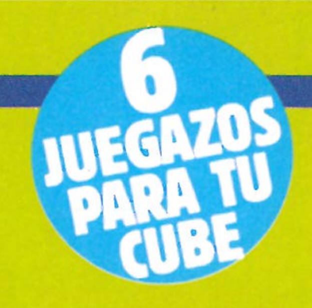






http://pokemon.nintendo.es

Y si no tienes Nintendo GameCube, el Mega-Pak Colosseum incluye: la consola, el juego Pokémon Colosseum, el disco Pokémon Box, el cable de conexión GBA-NGC y la tarjeta de memoria 251



¡¡Ya tenemos aquí algunos de los bombazos que la Gran N ha presentado en la feria de videojuegos de Los Ángeles!!

NINTENDO PREPARA SU ARTILLERÍA PESADA

Raudos y veloces, como siempre, aquí os traemos las imágenes de los mejores juegos que Nintendo acaba de presentar en el recién concluido E3. Sí, la feria de videojuegos celebrada en Los Angeles ha cerrado sus puertas hace sólo unos minutos, pero nosotros nos las hemos apañado para que tengáis toda la información a su tiempo. Eso sí, ¡aún tenemos taquicardias!

LOS PRIMEROS DATOS QUE DEBES CONOCER

- **JUEGOS QUE PRESENTAMOS:** Metroid Prime 2, Paper Mario 2, Pikmin 2, Zelda Four Swords, Fire Emblem y Donkey Konga.
- **PARA QUÉ CONSOLA:** GameCube, con interconectividad GBA
- **CUÁNDO SE HA CELEBRADO EL E3:** Entre los días 10 y 15 de mayo.

EXCLUSIVO GAMECUBE

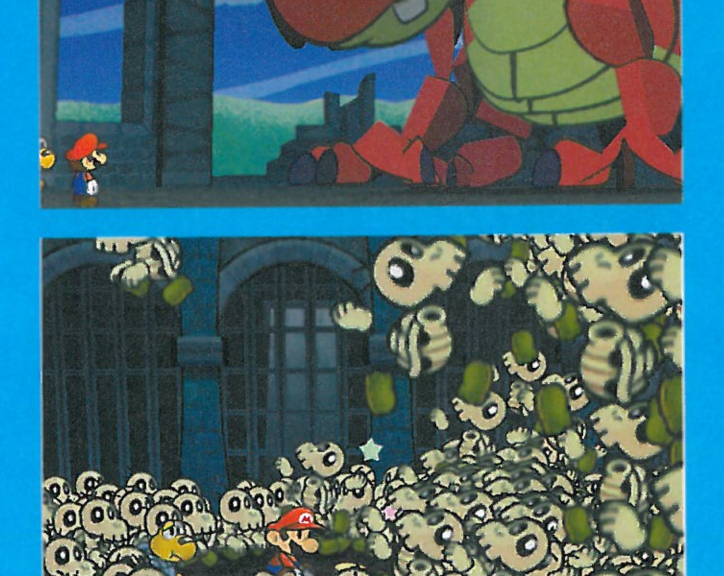
TE INTERESA...

- Tipo: **RPG**
- Desarrollo: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Lanzamiento: **FINAL DE 2004**

¡¡Venga Mario, enséñales cómo será tu mejor papel!!

PAPER MARIO 2

¿Habéis visto que juego tan bonito? **¡Qué pasada de gráficos!** Cuando hemos echado un ojo a las pantallas, casi no lo creíamos. Vaya con el nuevo «Paper Mario», ¿verdad? Pues sí, se nota que Intelligent Systems se ha volcado con la parte artística, aplicando **imaginación, fantasía y color** a un universo que ya nos sorprendió en la entrega de Nintendo 64. ¿Lo jugasteis? Pues ya veis que el juego de CUBE seguirá la línea **RPG de dos dimensiones y media (fondos 3D, personajes 2D)**, con **combates por turnos contra enemigos rocambolescos y viajes por escenarios de cuento.** Pero habrá cambios a la hora de jugar, sí, porque esta vez no bastará con elegir el ataque de una lista, frente al enemigo de turno, y ya está. Habrá que pulsar un botón o una dirección en el momento adecuado para el que ataque surta efecto, incluso conseguiremos que resulte más potente. En ese mismo "anillo" de comandos podremos elegir la **estrategia de combate, y también tendremos ítems.** Objetos que nos servirán para abrirnos camino, que encontraremos por ahí y que podremos comprar en las tiendas. No confundirlos con las habilidades especiales que tendrán nuestros héroes. Porque los desarrolladores han hecho un cursillo de papiroflexia y quieren que veamos los resultados. ¿Mario es un avión de papel? Sí, y más cosas.





TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- Ojo al **APARTADO GRÁFICO:** Te sorprenderá por su estilo alegre, colorista, rompedor y absolutamente imaginativo.
- Las **NUEVAS HABILIDADES** de Mario y compañía: ¿te imaginas todo lo que se puede hacer con un papel y algo de maña?
- El **SISTEMA DE COMBATE** exigirá mayor participación. No sólo será cuestión de elegir un ataque y a ver qué pasa.

EXCLUSIVO GAMECUBE

TE INTERESA...

- Tipo: ACCIÓN 3D
- Desarrollo: RETRO STUDIOS
- Lanzamiento: FINAL DE 2004

¡¡Sorpréndenos Samus, danos un buen baño de energía!!

METROID PRIME 2: ECHOES

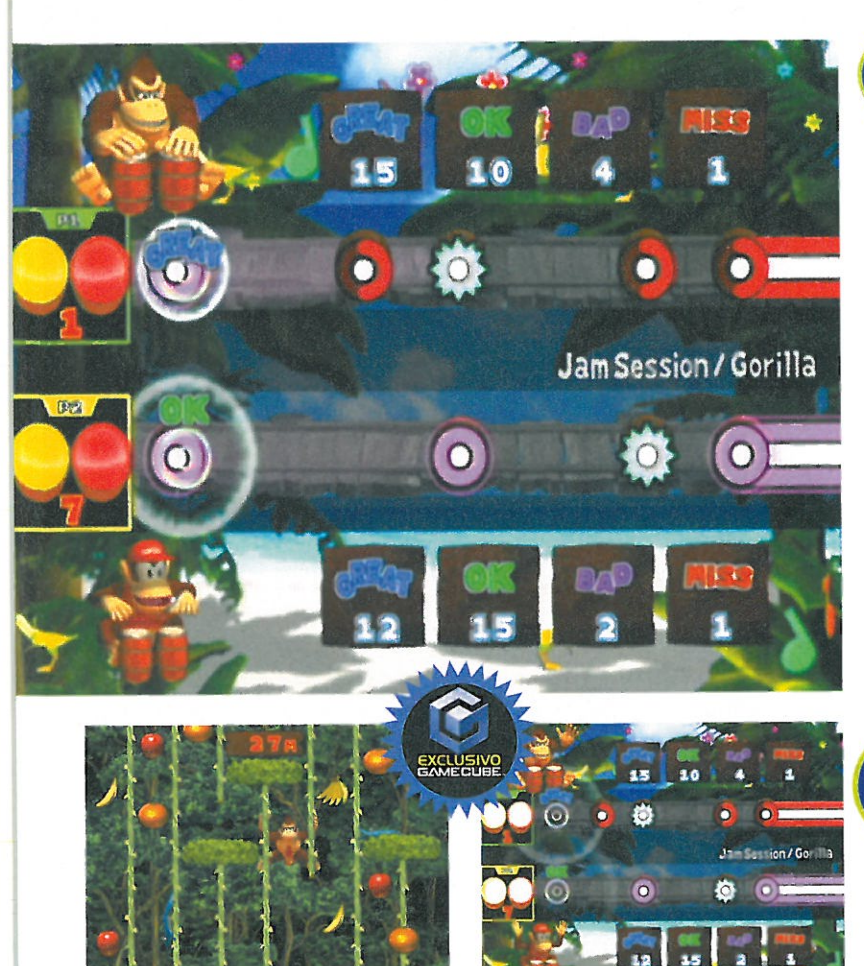


Los fans de Metroid ya podemos relamernos. El nuevo Prime 2 se ha confirmado como una de las estrellas del E3, aunque su anuncio no ha hecho sino segregar más "jugos gástricos" de impaciencia en todos nosotros. A la vista queda en estas pedazo de pantallas -que os ofrecemos en primicia total- que la señorita Samus ha vuelto a tomar cuerpo en GameCube (¡¡y qué cuerpo!!). Y aunque el misterio de su presencia en este nuevo planeta es aún eso, un misterio, sí que podemos adelantaros una novedad que debería bastar para completar ese vacío que sentís en el organismo. **Sí, habrá un modo multijugador, confirmadísimo. Será en plan deathmatch,** y por lo que nos han soplado nuestros colegas de Nintendo podremos llevar armas y transformarnos en bola. ¡Toma pasada! No hay mucho más que contar de momento. El personal está nervioso a tope con la fecha de lanzamiento, pero nosotros somos optimistas y pensamos que estará estas navidades. De todas formas, con objetivos así, ¿qué más da esperar un poco más?



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- El nuevo MODO MULTIJUGADOR en plan deathmatch. Era algo necesario, pero por fin los programadores han caído.
- El ESTILO GRÁFICO sigue la misma línea de la primera entrega, aunque en las pantallas se observan nuevos detalles.
- Mucha atención a la POSIBLE CONEXIÓN con las recientes entregas de GBA, «Fusion» y «Zero Mission». Darán juego.





★ Tipo: **MUSICAL** ★ Desarrollo: **NINTENDO**
★ Lanzamiento: **OTOÑO 2004**

¡A donkey le gusta dar la nota!

DONKEY KONGA

¡Este te va a gustar muchísimo! Entre otras razones porque vendrá con un **pad de control muy especial, los DK Bongo,** unos tambores que van a poner el ritmo de juego a base de percusión. La cosa irá de "hacer música" combinando el tambor y las palmadas. Tendréis que **seguir las notas que aparecerán en pantalla, y golpear los bongos o palmear en el momento adecuado** (eso ya lo veréis en el juego). Podréis competir contra otro jugador o montar una sesión de cuatro. Y por la música no tendréis que poneros nerviosos, habrá **30 temas superconocidos,** desde clásicos infantiles a éxitos poprock, para que los sigáis sin problemas. Hay más datos que contaros. Por ejemplo, que podréis elegir tres niveles de dificultad y cinco modos de juego para participar. ¿Qué, a que ya se os están yendo las manos? Pues nada, con un poquito de maña haréis de Donkey y Diddy dos estrellas rutilantes de la música. Viva la Operación GameCube.

EXCLUSIVO GAMECUBE



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- Incluye los **DK BONGO** unos tambores para controlar el juego que te van a dar ritmo total.
- Será el **PRIMER JUEGO MUSICAL** de GC. Nadie como los Kong brothers para protagonizarlo.



★ Tipo: **ESTRATEGIA** ★ Desarrollo: **NINTENDO**
★ Lanzamiento: **VERANO 2004**

¡¡Oh, sí, más Pikmin!!

PIKMIN 2

¿Qué debes saber de «Pikmin 2»? Bueno, pues de momento que **el planeta tendrá puertas abiertas** para que hagas y deshagas (es decir, que no habrá ninguna ruta predefinida). Ah, sí, también que **no habrá límite de tiempo,** por lo que podremos estar explorando cada nivel hasta cansarnos. Y bueno, que tendremos un nuevo compañero de fatigas: un simpático colaborador llamado **Louie.** Alternando control con este nuevo chaval, manejaremos a los Pikmin para acabar con los más de **60 tipos de enemigos que nos acosarán,** propagar la especie y resolver todos los puzzles. ¿El objetivo? Conseguir suficientes tokens (Euros, pero en "Pikminiano") para reflotar la empresa de Olimar, que esta en bancarrota. Se nos olvidaba que conoceremos dos nuevos tipos de Pikmin, púrpura y blanco, cada uno con sus habilidades. Sí, y que habrá modo multi.



EXCLUSIVO GAMECUBE



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- Olimar vuelve al planeta acompañado de un asistente y con **MULTIJUGADOR.**
- Llegan **NUEVAS ESPECIES DE PIKMIN,** con diferentes colores, sabores y habilidades.









Tipo: RPG Desarrollo: INTELLIGENT SYSTEMS
Lanzamiento: FINAL DE 2004

Link se conectará, tú también

ZELDA: FOUR SWORDS

A falta de uno, serán cuatro. **Cuatro Links empeñados en salvar a la única princesa.** ¿Que si se pelearán? Dadlo por hecho. **Uno de los objetivos será sumar más gemas que nadie.** Y la otra clave: **o combináis movimientos y habilidades para resolver puzzles** o lo dejáis. En el modo aventura habrá **8 grandes mundos** para atravesar. Perspectiva aérea y gráficos con sabor a 16 bits. Pero, ¡agarraos! Cuando uno de los Links entre en una casa o una cueva, la imagen pasará a la GBA del jugador y sólo él tendrá control sobre la situación. Al salir, de nuevo a la tele. Pero también podréis jugar solitos, cambiando el control sobre cada Link según necesitéis.



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- COMPETIR O COOPERAR: tendréis que hacer las dos cosas para triunfar.
- CONECTIVIDAD TOTAL: parte de la aventura en la televisión, parte en las pantallas de GBA.



Tipo: RPG Desarrollo: INTELLIGENT SYSTEMS
Lanzamiento: FINALES DE 2004 Ó 2005

Para flipar con la estrategia

FIRE EMBLEM

Pues claro, si ha pasado por Game Boy, NES y Super Nintendo, ¿por qué no en GameCube? Aunque a todos nos pilló por sorpresa esta noticia, lo cierto es que nos satisfizo plenamente, sobre todo cuando oteamos las primeras imágenes que habían salido del juego. Intelligent Systems le está dando un **vuelco total al look de este juego, diseñando unos mapeados en 3D que alegran el corazón.** Pero no creas que por eso las batallas serán en tiempo real. Deja, deja, que **seguiremos con los combates por turnos, eso sí, en bonitas secuencias poligonales de batalla.** Poco se ha dicho del argumento del juego, pero bueno, sabemos que estaremos en un **continente llamado Telius, nuestro nombre es Ike, y por lo visto queremos formar parte del grupo de mercenarios de Grail.** No es mucho, pero seguro que lo compensamos con estas increíbles pantallas.









TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- Fire Emblem da el SALTO A LAS 3D, con mapeados originales.
- Los COMBATES ESTRATÉGICOS prometen satisfacer al jugador más exigente.

¡¡Prohibido confundirle con La Masa!!

SHREK 2

El ogro más genial vuelve a Cube dispuesto a revivir los cuentos más famosos de la historia.

DATOS DEL JUEGO

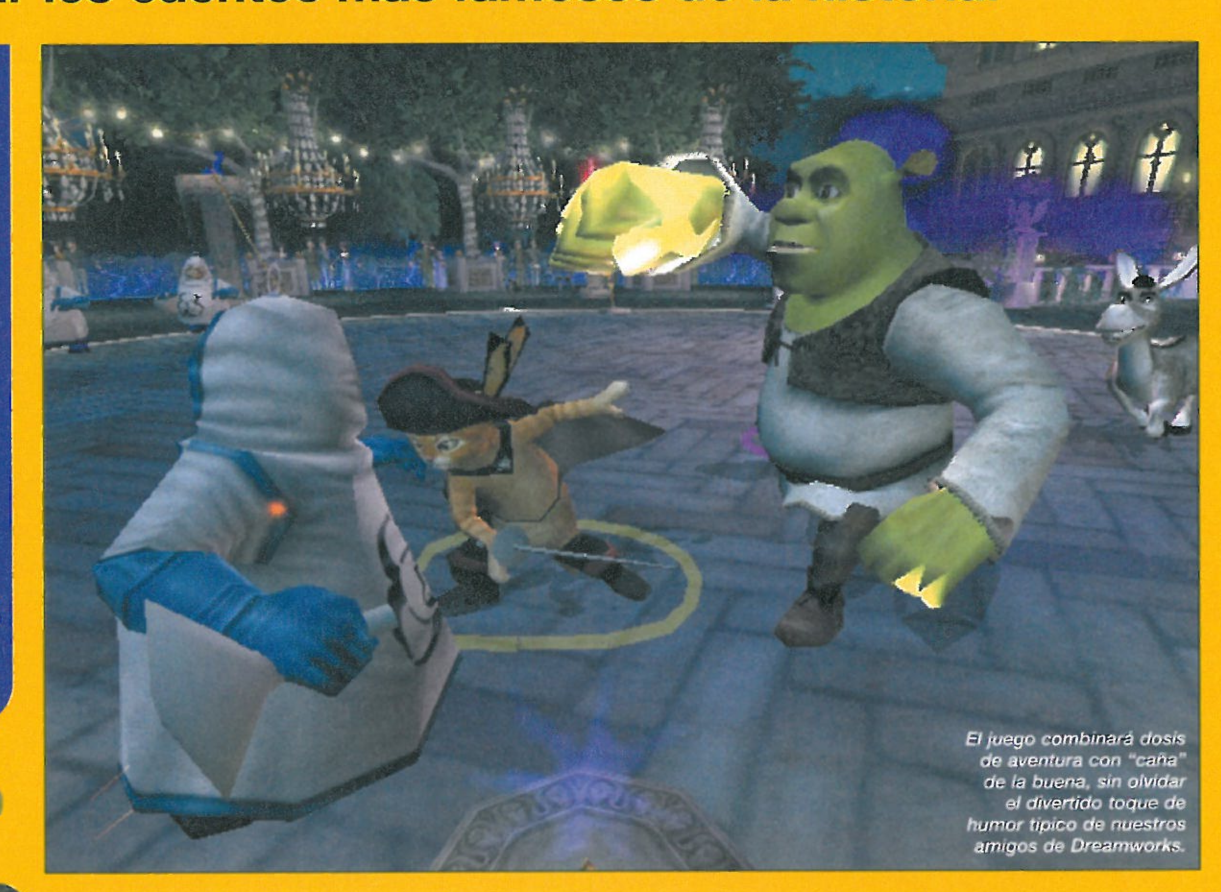
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN-AVENTURA**
- **18 DE JUNIO**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **LUXOFLUX**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego estará basado en la peli de Dreamworks, pero **podremos vivir situaciones que no salen en el cine,** incluso controlar a un nuevo personaje.
- **No hará falta parar el juego o reiniciar la consola para sumarse a la acción.** Podréis tomar el control de un personaje cuando queráis.

DIVERSIÓN PARA TODOS

- **La variedad y el sentido del humor** se combinarán para que pasemos un rato genial, echándonos unas risas.



El juego combinará dosis de aventura con "caña" de la buena, sin olvidar el divertido toque de humor típico de nuestros amigos de Dreamworks.

Ya queda poco para disfrutar de la nueva entrega de una de las películas de animación más divertidas de los últimos años. El famoso ogro Shrek y sus amigos volverán a mostrar su sentido del humor único, esta vez de la mano de Activision, que se encarga de esta versión. Una historia en la que vamos a convertirnos en los **protagonistas de los cuentos famosos de nuestra infancia.** Así, asumirás el papel del Gato con Botas o Caperucita Roja, lucharás contra una versión malhumorada del Hada Madrina de Cenicienta, combatirás contra un ejército de casi 200 ratas del Flautista de Hamelin, e incluso ayudarás a "gestionar" la granja donde trabajan a tiempo parcial los Tres Cerditos.

SHREK, EL OGRO. Vuelve a la carga en una aventura aún más divertida. Y esta vez su juego estará en la misma línea, con una nueva mecánica, un desarrollo que va a resultarte muy atractivo y un gran nivel gráfico. Aquí lo veréis.

¡Mejor en equipo!

La aventura va a tener unas cuantas características muy atractivas. Por ejemplo, **controlaremos un equipo de cuatro personajes,** y tendremos que cambiar de papel según las necesidades del momento. Cada uno de nuestros amigos (el mismo Shrek o hasta 10 de sus colegas) dispondrá de **habilidades propias** (Shrek, la fuerza, por ejemplo; Asno, una coz capaz de abrir lo que haga falta...) que tendremos que **combinar para resolver complicados puzzles,** superar peligrosas zonas pantanosas, activar interruptores y mogollón de pruebas que pondrán a prueba tu habilidad. Otra característica interesante será el **"hero time"**, pequeños retos específicos que tendremos que afrontar con cada personaje: el Gato con Botas deberá ascender por un precipicio plagado de enemigos, Fiona (la novia de Shrek) se enfrentará a todo un coro de pajarillos cantores en una competición musical, y Shrek tendrá que atrapar a una numerosa banda de delincuentes. Incluso Asno, el "salao" amigo del ogro, protagonizará una apasionante persecución a lomos de un gigantesco dragón.

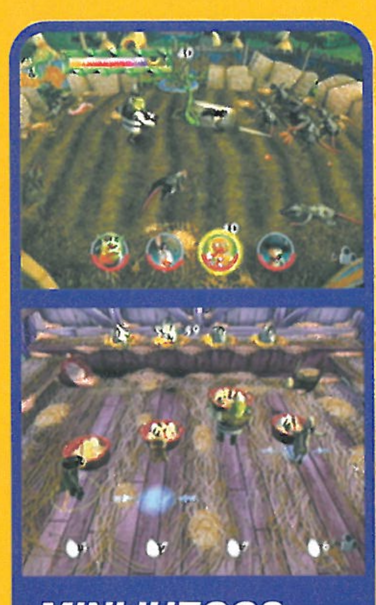
Pero lo más molón será que podremos llevar a cabo la aventura solitos o en compañía de tres amigos, que se unirán a nosotros en cualquier momento (no tendremos que detener el juego). Y la clave estará en que **sólo si os coordináis y sacáis el máximo a vuestras habilidades, conseguiréis acabarlo.** Si optas por jugar solito, también sin problemas. Vuestros "compañeros" en el juego funcionarán automáticamente,



En cada fase tendremos que cumplir objetivos. Aquí por ejemplo hay que reunir 12 gallinas. Y como en todo el juego, se exigirá colaboración entre los 4 protagonistas.



Los combates serán una parte importante del juego. Shrek tendrá que usar su fuerza bruta para seguir avanzando, aunque su rival maneje el acero como nadie.



¡MINIJUEGOS A MOGOLLÓN!

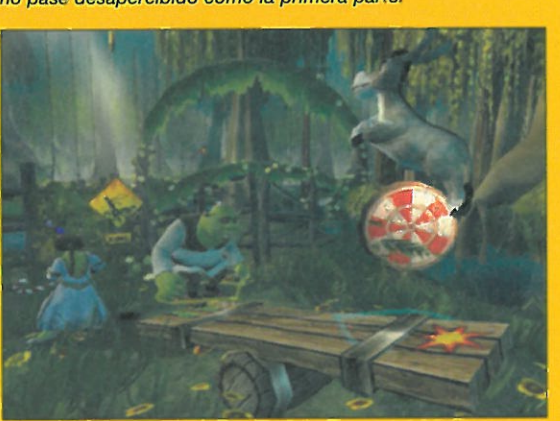
En cada fase podrás disfrutar de un montón de minijuegos en los que demostrar tu pericia. Desde recoger huevos de gallinas locas, hasta esquivar tomates gigantes, pasando por liberar a los siete enanitos de Blancanieves. Sólo superándolos todos podrás conseguir los premios y desbloquear nuevos escenarios. Que por cierto habrá cinco niveles extra.



Activision y Luxoflux han echado el resto para que «Shrek 2» no pase desapercibido como la primera parte.



En el modo "hero time", cada personaje tendrá su rato de gloria, enfrentándose a un desafío específico.



Combinar las habilidades será clave para avanzar. Si juegas tú solo, tendrás que ir tomando el control de cada héroe.



La aventura durará unas 12 horas en las que vamos a romper las mandíbulas a base de reirnos. Son la caña estos tipos.

atacando cuando tú ataques y siguiéndote en lo que hagas. Ya ves que el juego tendrá un toque rolero muy de agradecer, que se completará con la posibilidad de recoger monedas (de esas que dejan los enemigos cuando acabas con ellos), y de comprar objetos y mejoras como mayor fuerza de ataque, resistencia o regeneración de puntos de vida para todo el equipo.

Si lo comparamos con la entrega anterior, que pasó sin pena ni gloria, veréis que **el motor gráfico ha evolucionado muchísimo,** algo que notarás sobre todo en las suaves animaciones de Shrek y sus amigos, o en la cantidad de objetos y personajes que verás en pantalla simultáneamente. Unos gráficos coloristas y bonitos, muy al estilo de la película. Y, hablando de la película, también la banda sonora estará en el juego, sobre todo en los momentos más "intrigantes". **Original historia, novedoso sistema de juego,** modo multijugador que te mantendrá enganchado horas y horas y, sobre todo, mucho humor al viejo estilo Shrek. ¿No te apetece el tema?

¡SED SOLIDARIOS, HOMBRE!

CADA UNO A LO SUYO. Cada personaje tendrá unas habilidades específicas que deberá combinar con el resto para avanzar. Shrek es el más fuerte, así que moverá objetos pesados y luchará contra los tipos más malos. Fiona podrá ralentizar el tiempo y utilizará sus dotes cantarinas; el hombre de galleta será el más ligero y podrá saltar más; y Asno abrirá puertas a base de potentes coces.



¿Echas de menos algo de magia?

HARRY POTTER EL PRISIONERO DE AZKABAN

El mago más famoso del mundo volverá a Hogwarts y a Advance con un fantástico RPG.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- RPG
- JUNIO
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Habrá conectividad para GBA y Cube. En GBA podremos **intercambiar cromos de Brujas y Magos Famosos** con otros jugadores de la portátil. Y,

Con la unión de fuerzas entre Cube y Advance, usando el cable Cube-Advance y con el juego de Cube dentro, podremos disfrutar del **minijuego exclusivo "Kit para Lechuzas"**.

¡LA MAGIA DE HARRY!

Harry llegará al **podium de los RPG** para GBA, fijo. Es que... hechiza, el tío.



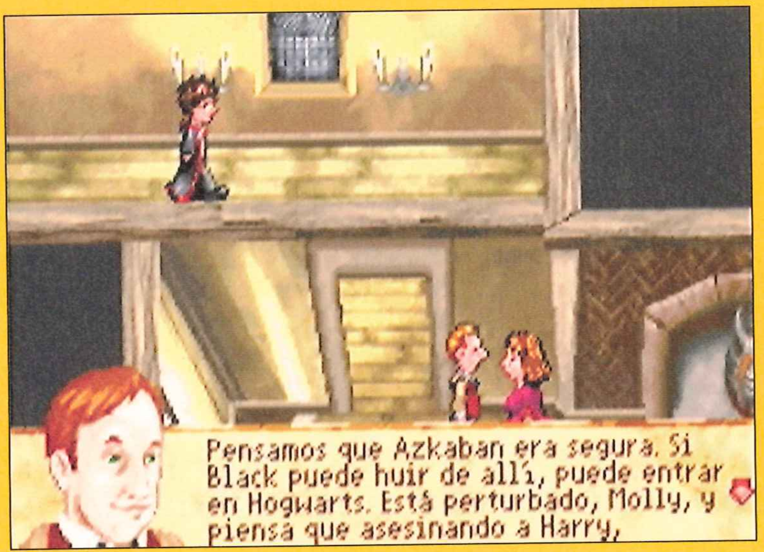
La mayor parte de la aventura transcurrirá en Hogwarts, la escuela de magos que conocemos desde hace ya unos añitos.

Tras derrotar por segunda vez a su peor enemigo, Harry va a empezar un nuevo curso en Hogwarts. ¿Qué aventura le tocará vivir esta vez? Pues para empezar, **un peligroso asesino en serie se ha fugado de la prisión de Azkaban,** la cárcel más segura del mundo de los magos. Así, gracias a EA nos sumergiremos en la tercera parte de la obra de J. K. Rowling, en **un juego que va a cambiar el estilo de Potter en GBA.** Porque ahora el juego se ceñirá **al RPG,** usando una perspectiva 3/4 y emocionantes combates por turnos, sin alterar ni un pelo la historia original. Y lo mejor es que por fin **jugaremos con los tres amigos, Harry, Ron y Hermione, a la vez,** alternando su control para ayudarnos de los diferentes hechizos de cada uno. ¿Has cogido ya tu varita?

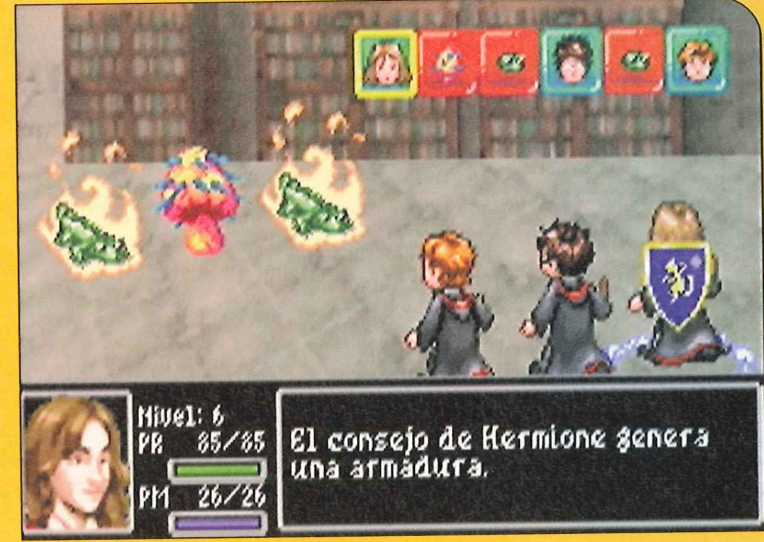
HARRY POTTER. No hay nadie en el mundo que no conozca su nombre o no haya oído hablar de sus aventuras. Y son pocos los que aún no han probado sus andanzas en GBA, aunque este título romperá con la dinámica de anteriores entregas.

¿Harry jugando al rol?

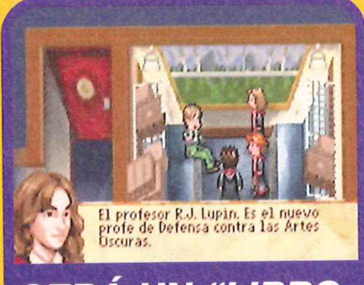
Él no, pero nosotros sí. Para descubrir al misterioso prisionero, tendremos que fisgonear por todos lados nada más comenzar el nuevo curso en Hogwarts. Y por todos lados también, encontraremos monstruos y diferentes criaturas, a los que haremos frente a lo largo de unas batallas por turnos en las que **lanzaremos ocho tipos de hechizos, curaremos a nuestros compañeros, ganaremos puntos de experiencia** para subir de nivel o huiremos si las cosas se ponen feas. Gnomos, ratas, trolls, boggarts y demás maldades nos esperan, y, sí, nos enfrentaremos a ellos con el trío de amigos más famosos de la historia de la magia. **Harry será el más valiente, y también el más fuerte** a la hora de luchar. **Hermione,** como empollona que es, será **la más inteligente** y siempre conocerá algún hechizo para



Los diálogos que aparecerán en el juego han sido sacados literalmente del libro, lo que le da aún más valor al juego. Y así nos enteraremos mejor de la historia.

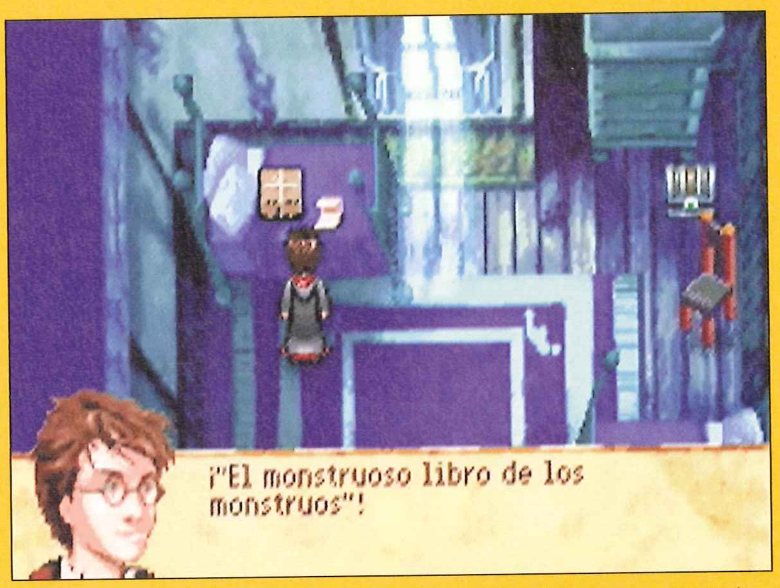


Los combates tendrán todos los elementos de los RPG clásicos: atacar, lanzar hechizos, descubrir las debilidades de los enemigos, huir... y con el mejor equipo.



SERÁ UN "LIBRO PORTÁTIL"

El juego será muy fiel al libro (tercero de la serie) de J.K. Rowling. Todo está sacado de él, desde los personajes a los diálogos, pasando por todos los escenarios que visites. Y eso significa que podrás revivir todas las escenas que tanto nos emocionaron: desde el ataque al tren de los dementores hasta la visita a Hogsmeade, las clases en Hogwarts y la aparición del... ¿oscuro? Sirius Black.



En el juego descubriremos un montón de secretos, muchos de los cuales os sonarán del libro. Cofres llenos de cromos nos esperarán para convertirse en grandes hechizos.



Los enemigos finales como éste, requerirán ingenio y mucha paciencia.



Tendremos que sortear decenas de obstáculos con la ayuda de la varita.

¿Qué mejor manera de sumergirnos de lleno en el mundo de Harry que con su nuevo juego? Además, manejaremos a los tres "protas" para descubrir el misterio del prisionero de Azkaban.

salir de una situación delicada. **Y Ron, pues...** Ron hará... bueno, que aunque no es muy valiente, el chico aportará su granito de arena con **valiosos conjuros** (que sí, que alguno habrá bueno). Siempre irán los tres juntos, y podremos cambiarlos con el mismo botón que utilizamos para cambiar de hechizo, para que todo sea más rápido y fluido.

Misterios de Hogwarts

Es una constante de la saga: **no podremos concluir el juego si no examinamos,** de arriba abajo, hasta la última habitación que encontremos. Deberemos **dialogar con todo el que veamos** para avanzar y, de paso, encontrar algún tesoro oculto (pero cuidado con perderse, que Hogwarts será grande y traicionera). Además **viajaremos en el tren y visitaremos Hogsmeade, como en el libro.** Y aparecerán todos tan majos como los hayáis imaginado cuando leíais, pues los programadores están dotando al título de un **entorno gráfico brillante, colorista y detallado,** y unos personajes de estilo muy realista, casi sacados de la película. Además el cartucho traerá **cuatro minijuegos que tendremos que desbloquear** durante la aventura. Así que ya sabéis, "pottermaníacos", dentro de muy poco tenéis una cita con vuestra Advance, y, como la peli también está a puntito de llegar, se prevé un verano lleno de magia. ¡A disfrutarla!

¡SÍ, SÍ, ROL DEL BUENO!

¿ERES DE LOS QUE GUSTAN DEL ROL POR TURNOS? PUES ESTÁS DE ENHORABUENA. Porque los combates del nuevo Harry Potter no tendrán nada que envidiar a «Golden Sun» o «FF Tactics». Ni el resto del juego, que presentará una vista superior y un desarrollo totalmente rolero. Tendremos un menú bastante completo, muchos hechizos, y hasta el ya famoso álbum de cromos que iremos coleccionando a lo largo del juego. Y todo con la varita, ojo.



Si encuentras un enemigo desconocido, podrás examinarlo...



... para poder ver su nombre, descripción y los puntos débiles.



Incluso podrás confundir a los malos lanzándoles una Snitch dorada.

¡Pero qué mono va a salir!

DONKEY KONG COUNTRY 2

Saltos, bananas, minijuegos... ¡y monos! Donkey y su tropa volverán a GBA con más fuerza que nunca.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- 24 DE JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **RARE**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Como esta vez es Donkey el que ha sido secuestrado, y ahora le toca Diddy y a su novia Dixie salvarlo... **¡podremos jugar la aventura a dobles con un cable Link,** como debe ser!
- El juego incluirá **una colección de minijuegos inéditos** en su versión original, la de Super Nintendo, editada allá por las navidades del 95.

LEÑA AL MONO
- ¿Acabaste por fin la primera parte? Pues aquí te esperan **40 nuevas fases.**



En la variedad está el gusto, porque esta carrera no es un minijuego, ¡sino una fase entera! Y muy peligrosa, por cierto.



¿EL PROTAGONISTA, SECUESTRADO? Pues sí. Le han debido sorprender durmiendo la siesta y con la barriga llena de plátanos, o algo, y mira. Menos mal que aún quedan Diddy y Dixie, que si no, a ver cómo iba a escapar de su prisión en lo alto de un acantilado.

Seguro que recordáis, u os lo han contado, la revolución que supuso la saga «Donkey Kong Country» en Super Nintendo, hace casi una década. Y cuando todavía estamos saboreando la conversión del primero de ellos en nuestras Advances, los chicos de Rare han decidido que ya es hora de que, los que no conocieron la segunda parte, disfrutaran de este clásico (y que los más viejos recordemos buenos tiempos). Y no penséis que será Donkey quien os ayude a "desfacer" entuertos esta vez, porqueee... ¡ahora es él quien necesita ayuda!

Mucho más tenebroso

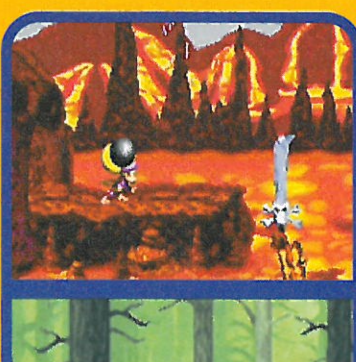
Se acabaron las islas tropicales, las selvas y el turismo por la montaña. Donkey está preso en lo alto de un acantilado del que nos separan **barcos piratas, horribles pantanos,** colmenas gigantes de avispas poco acogedoras, volcanes más activos que un niño de 3 años... ¡y hasta un parque de atracciones! Pero, ojo, ¡atracciones de kremlings! Sí, sí, nuestros viejos enemigos con cuerpo de lagarto y cerebro de... mosquito. Porque el capitán K. Rool, como no podía ser de otra forma, es el responsable del secuestro. ¿Y quién puede hacerse cargo de semejante desastre? Pues **Diddy, el chimpancé** coprotagonista de la primera entrega. Usando sus habilidades básicas, es decir, caminar, correr, saltar y agarrarse a cualquier sitio, deberá componérselas para salvar a Donkey. Pero no estará solo. Esta vez se ha traído a **su novia, Dixie,** quien precisamente debutó en «DKC2», y cuya coleta nos servirá de hélice para llegar a lugares inalcanzables. Porque recordad que **la parejita tendrá que colaborar** en muchos lugares, lanzando el uno a la otra o viceversa. Los peligros también se verán multiplicados, y en esta ocasión habrá que hacer frente a **nuevas**



Lugares como este bosque dejan más que demostrada la capacidad de Rare para dejarnos con la boca abierta. Fijaos en esos tenues rayos de luz entre los árboles.



Otras fases, como estas cuevas subterráneas de cristal, presentarán verdaderos laberintos. Aquí solo importará nuestro ingenio y habilidad, que son muchos.



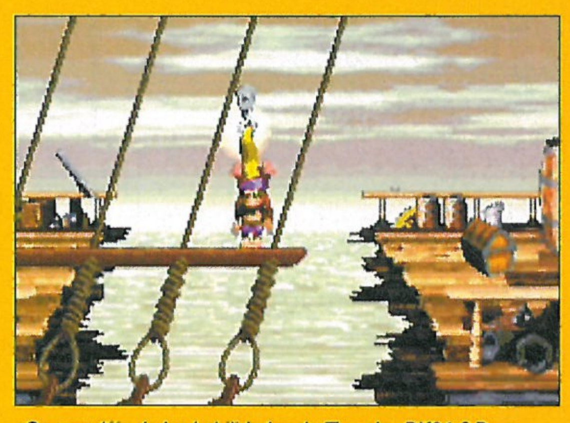


HABRÁ QUE PELEAR DURO

Si después de pasaros un mundo pensáis que ya está hecho, agarraos. Porque los jefes, aunque de pocos toques, nos harán sudar, gritar y lanzar la consola a 138'78 metros de distancia (consiguiendo, por cierto, el récord del mundo en pista cubierta). Primero habrá que descubrir su punto débil y después atacar, pero con mucha agilidad, pues tipos como el de abajo son rápidos usando la maza.



Las mejores y más divertidas plataformas, y también las más estrechas, se darán cita en este juego. Mejor no caerse.



¿Os acordáis de las habilidades de Tiny, de «DK64»? Pues Dixie podrá hacer cosas parecidas: volar, colgarse, atacar...



En esta colmena habrá que echar mano de la miel, no para comérsela, sino para agarrarse. ¡Cuidado con las avispas!



Sumergirse en un barco hundido siempre es inquietante, y más si no ves nada. Mejor encuentra pronto al pez linterna.

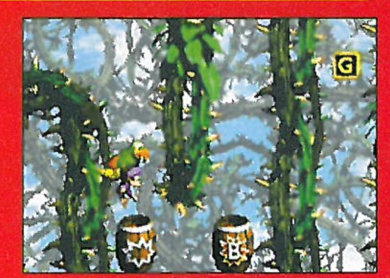
razas de kremlings, lianas que aparecen y desaparecen, peligrosos jardines celestes llenos de espinas y demás maldades. Aunque alguna ayudita sí tendremos, como los aeroplanos de Funky, los consejos del viejo Cranky o **el apoyo de animales como Rambi, Enguarde, o Squaws.**

¡Qué monada!

Salvando las distancias entre la Super y GBA, hay que remarcar que este «DKC 2» va a reproducir todo lo fielmente posible **aquellos gráficos que deslumbraron al mundo. Renderizados, superrealistas, y muy detallados y coloristas.** Un prodigio de los genios de Rare que llevará a nuestras Advance hasta su (hasta ahora) tope gráfico. La banda sonora también permanecerá fiel, incluyendo el clásico tema principal. Y en cuanto a **novedades,** contad con **una serie de minijuegos que vuestros hermanos mayores no pudieron disfrutar** y que alargarán aún más la vida del cartucho. Se nos avecina un excepcional título que no debes dejar pasar, sobre todo si no disfrutaste del original.

BONITO, INGENIOSO...

Y LARGO, MUY LARGO. El juego no será un camino de rosas (más bien de espinas, como podréis comprobar) y lo mejor es que será de esos títulos con decenas de secretos. En cada nivel tendréis que encontrar varios barriles de bonus (divertidísimos todos ellos) y una moneda DK. A medida que avancemos estarán aún más escondidas, y no habrá que dejar un rincón sin investigar.



Nuevas plataformas para la "vieja escuela"

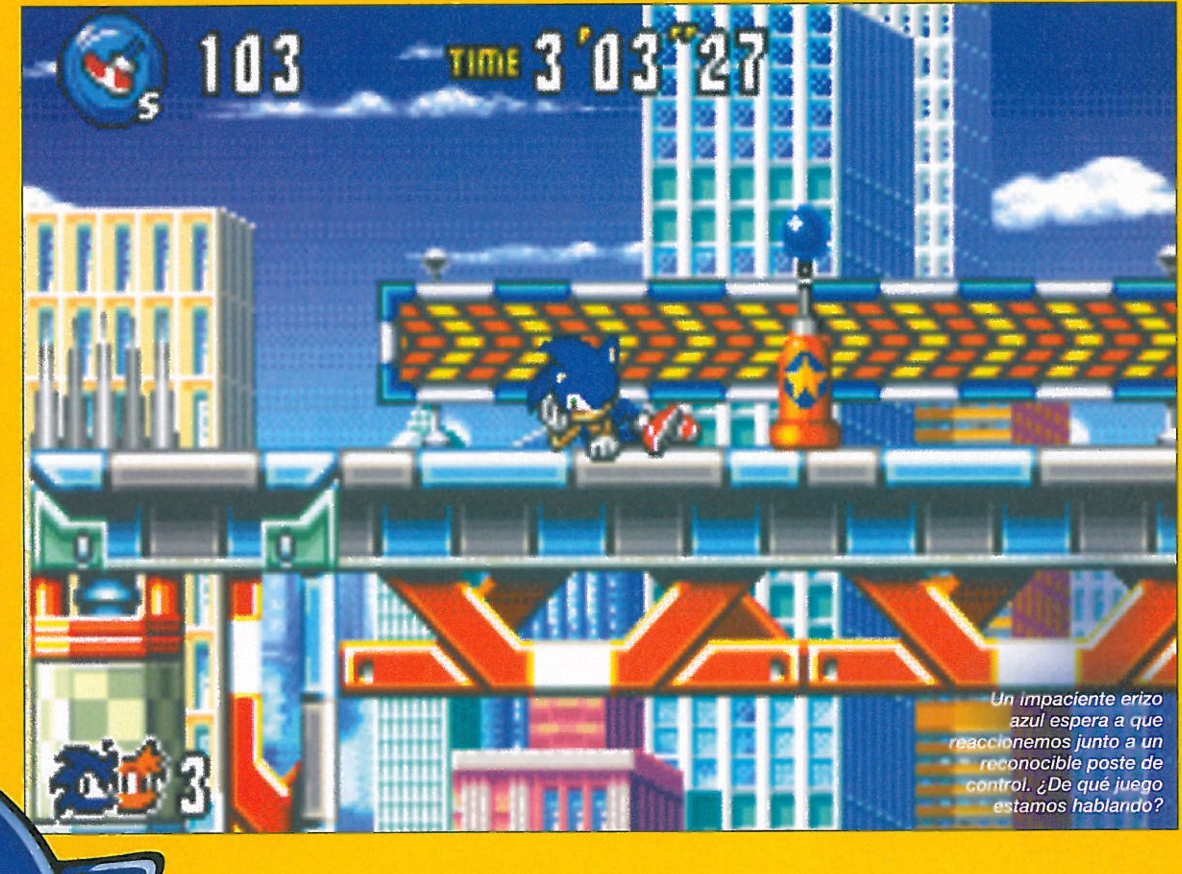
SONIC ADVANCE 3

Sonic volverá a pegar fuerte en GBA con un rompedor plataformas repleto de posibilidades.

DATOS DEL JUEGO
- GAMEBOY ADVANCE
- ACCIÓN/PLATAFORMAS
- 28 DE JUNIO
- Compañía: **SEGA/THQ**
- Equipo: **SONIC TEAM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Desde que pisó por primera vez una consola, **Sonic ha vendido muuuuchas unidades** sumando cada juego que protagonizaba. ¿Cuantas? Agarraos: **32 millones en todo el mundo.**
- El **Sonic Team se ha encargado del desarrollo** de esta entrega, en la que notaréis evolución en la calidad gráfica y una velocidad más ajustada.

UN GRAN ALICIENTE
- Será el primer plataformas de Sonic con un **multijugador cooperativo.**



Un impaciente erizo azul espera a que reaccionemos junto a un reconocible poste de control. ¿De qué juego estamos hablando?

No se lo digáis a nadie, pero sabemos de buena tinta que, de aquí a un mes, el Dr. Eggman va a volver a montar la de San Quintín. Parece ser que ha diseñado un nuevo robot que va a ser la repera definitiva e interplanetaria, con el que someterá al mundo entero, y que, por lo visto, prepara un café mañanero colosal. Ante lo que se adivina como una catástrofe, Sonic ha declarado que le importa un rábano, que siempre le toca a él, que vaya otro, y que...

*SONIC EL ERIZO. **Este animalillo azul es uno de los personajes más queridos del mundo de los videojuegos desde 1991, cuando se perfilaba como mascota de SEGA. El señor ha tenido su propia serie de dibujos, cómics, y "merchandising" de todo tipo...***

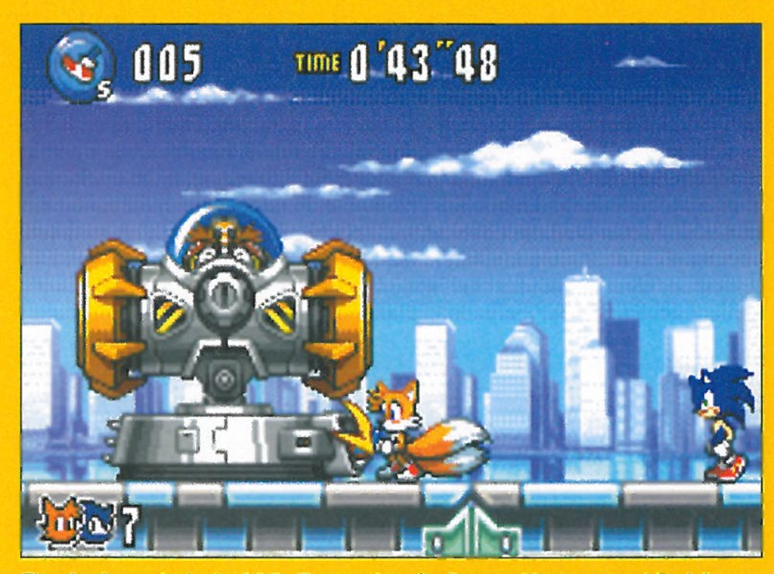
¡Que no, hombre, que no!

¿Cómo nos va a fallar uno de los personajes más carismáticos de la historia de los videojuegos? El mes que viene estará en tu GBA por tercera vez para enfrentarse a ese loco bigotudo en un nuevo y supersónico plataformas. **Y además se va a traer a más protagonistas para compartir su misión.** Junto a él podremos encontrar **secundarios de la talla de Tails, Knuckles, Amy, y Cream,** aunque no sabemos si eso de "secundario" es una buena definición, puesto que **el sistema de juego repartirá el protagonismo entre todos,** y nos explicamos.

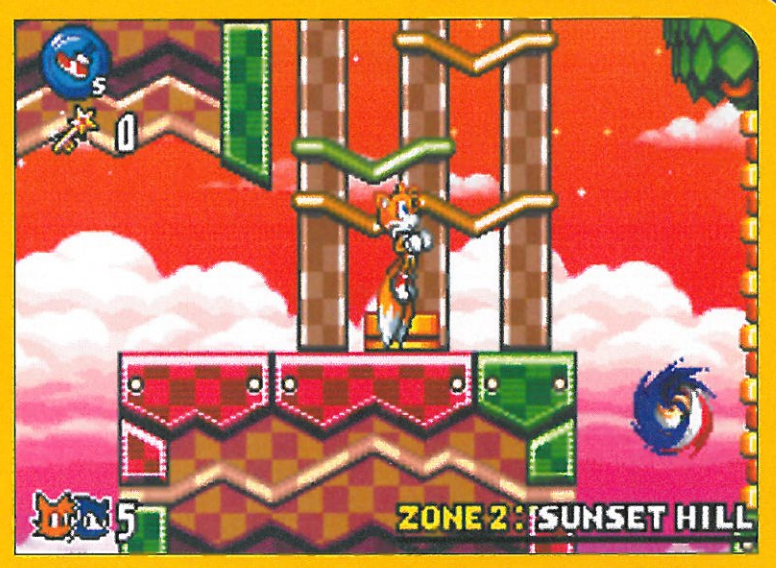
La cosa comenzará con el erizo y el zorro como héroes seleccionables y a lo largo de la aventura se unirán los restantes. Junto a ellos, deberás elegir a otro personaje que hará de "secundario" en el juego. Según los dos que escojamos, y del orden en el que lo hagamos, **podremos realizar movimientos combinados diferentes,** que nos permitirán llegar a diferentes zonas de una misma fase, e incluso a nuevos niveles. Por ejemplo, Sonic y Tails pueden realizar un movimiento que catapultará a Sonic hacia arriba, pegando un salto de mil demonios, pero Tails y Sonic juntos (fijaos en el cambio de orden) propiciarán un acelerón lateral de Tails. Cada fase tendrá zonas a las que sólo se podrá llegar ejecutando alguno de estos movimientos, por lo que **deberemos visitar cada una varias veces** con equipos diferentes. O sea que el juego os va a durar: hay 20 posibles combinaciones de equipos. Y además, **cada personaje tendrá sus propias habilidades por separado.** Como veis, este nuevo «Sonic Advance» parece estar repleto de posibilidades.

Lo bueno conocido

Por lo demás, esperad el mismo estilo que ha definido la saga desde sus inicios, con **gráficos coloridos y alegres** (que nunca pudimos admirar demasiado bien, por aquello de la



El malvado mostachudo del Dr. Eggman traerá mil y un artilugios para el final de cada fase. Habrá que tener cuidado, pues en cada entrega agudiza su ingenio.



Miles "Tails" Power será, junto a Sonic, uno de los dos protagonistas seleccionables desde el comienzo, aunque se hará raro ver su nombre delante del erizo, ¿verdad?



DÁNDOLE USO "AL OTRO"

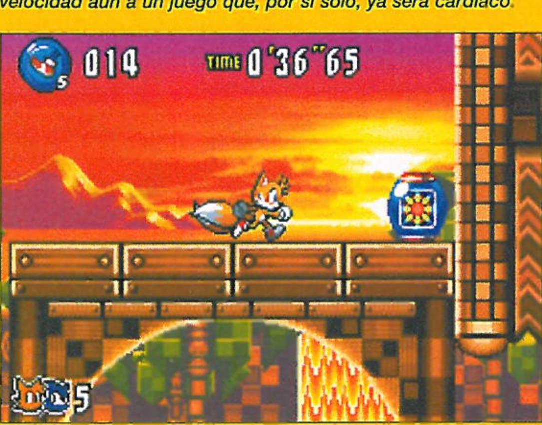
Eso tan típico de llevar un personaje dos pasos detrás de nosotros, que repita nuestros movimientos, se va a acabar. El sistema de juego de «SA3» nos permitirá ayudarnos de los secundarios. Con Sonic obtendremos velocidad, Tails nos ayudará a saltar, Knuckles nos fortalecerá, Amy nos prestará su martillo, y el chao de Cream buscará y destruirá enemigos.



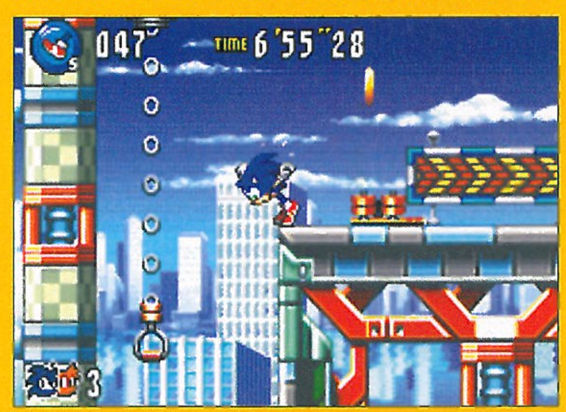
Movimientos como este deslizamiento en barra fija darán más velocidad aún a un juego que, por sí solo, ya será cardíaco.



Salvar animalillos ha sido tradicionalmente uno de los objetivos de Sonic en sus juegos. ¿Esos gorilas son morados?



Tampoco faltarán a la cita las cápsulas que contienen los ítems. Vean, vean con qué felicidad se acerca a recogerla...



Interruptores, rebotadores, aceleradores,... La cantidad de cachivaches será (como se ve en la cara de Sonic) de vértigo.

velocidad), **mapeados enormes y llenitos de secretos** (habrá Chaos escondidos en cada fase, y si los encontramos todos...), músicas marchosas para silbar hasta dormido, y **velocidad, mucha velocidad (más que nunca, de hecho) para todos esos "loopings", rebotadores, lanzadores** y demás utensilios que sólo pueden tener cabida en un juego capitaneado por el erizo azul. Aquí ya lo estamos esperando con un **par de GBA y un cable Link** en la mano para probar otra de las novedades de esta entrega: **su modo multijugador.**

En él, cada jugón manejará uno de los dos personajes del equipo, pululando los dos por la misma fase. Será la **primera vez que juguemos un "Sonic original" en modo cooperativo** y, a primera vista, la idea parece de lo más divertida. Hasta el mes que viene, poco más os podemos adelantar. Podéis ir ensayando y cogiendo todos los anillos que veáis por ahí (en el joyero de vuestra madre, etc.) para salir a velocidad supersónica a continuación antes de que os pillen. O mejor no, mejor esperad un mesecito...

LOS SABIOS CHAOS METÁLICOS

TODO LO QUE DESCONOZCAS DEL JUEGO, SE LO PODRÁS PREGUNTAR A LOS CHAOS. Cada vez que veas un robot con aspecto de chao tirado por los suelos, podrás cogerlo para que responda tus dudas sobre el juego. Te enseñarán desde lo más básico hasta las últimas novedades que se incluirán en «Sonic Advance 3», y con clases prácticas, y todo. Los jugadores novatos lo agradecerán.



¿Querrás formar parte de la leyenda?

F-ZERO GP LEGEND

Dentro de nada, ya mismo, recibiremos otra dosis de velocidad extrema en nuestra GBA.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- VELOCIDAD
- 27 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Quedaos con **el nombre de Rick Wheeler, pues será un nuevo corredor** que aparecerá en esta edición, y además protagonizando el comienzo del modo historia.
- **El modo multijugador permitirá correr con un solo cartucho,** pero si tenemos un cartucho por cabeza, se abrirán nuevos circuitos y naves.

MUCHA MÁS VARIEDAD
- Los **nuevos modos de juego** ampliarán, y mucho, su variada oferta.



Los diferentes terrenos sobre los que corramos tendrán su efecto en el funcionamiento de la nave. ¡Gravilla de las narices!



Las largas rectas de algunos circuitos nos seguirán pidiendo un buen turbo. Nuestra velocidad aumentará escandalosamente.



Afortunadamente, las zonas de recarga de energía seguirán en su sitio. Sin ellas, sería prácticamente imposible llegar a la meta.



Los vuelos y saltos también estarán a la orden del día. Ya sabéis, si no llevamos una buena velocidad, nos la pegaremos seguro.

FALCON. Es, sin duda, el piloto más conocido de la saga F-Zero. Defensor de la justicia y majete por naturaleza, ha aparecido en otros juegos de Nintendo como las dos entregas de Smash Bros.



Prácticamente al mismo tiempo que salía a la venta nuestra portátil preferida, dábamos la bienvenida al primer «F-Zero» en GBA. Así que imaginamos que habéis tenido tiempo suficiente para practicar antes de que llegue el nuevo «F-Zero GP Legend». Si, lo vais a necesitar, pues sus **quince nuevos trazados** (mas los ocultos) seguro que volverán a **poner al límite vuestros reflejos.** Pero esto no quedará en nuevos circuitos, ahí los tenéis, hasta luego y gracias...

Historias y leyendas

Las novedades serán muchas y variadas, pero lo que más llamará vuestra atención será la cantidad de **nuevos modos** que podremos ir descubriendo. Al igual que en la versión de GC, tendremos un **nuevo modo historia** que será ideal para meternos en el ambiente de «F-Zero», aunque en esta ocasión el protagonismo estará compartido por **ocho corredores** (sí, entre ellos el afamado Capitán Falcon) cuyos caminos coincidirán a menudo. Además podremos tener acceso a un nuevo modo de juego llamado **Zero Test,** que pondrá a prueba nuestra conducción a lo largo de **cuarenta pequeños retos** subdivididos en cuatro categorías (o "carnets" de piloto interplanetario, vamos).

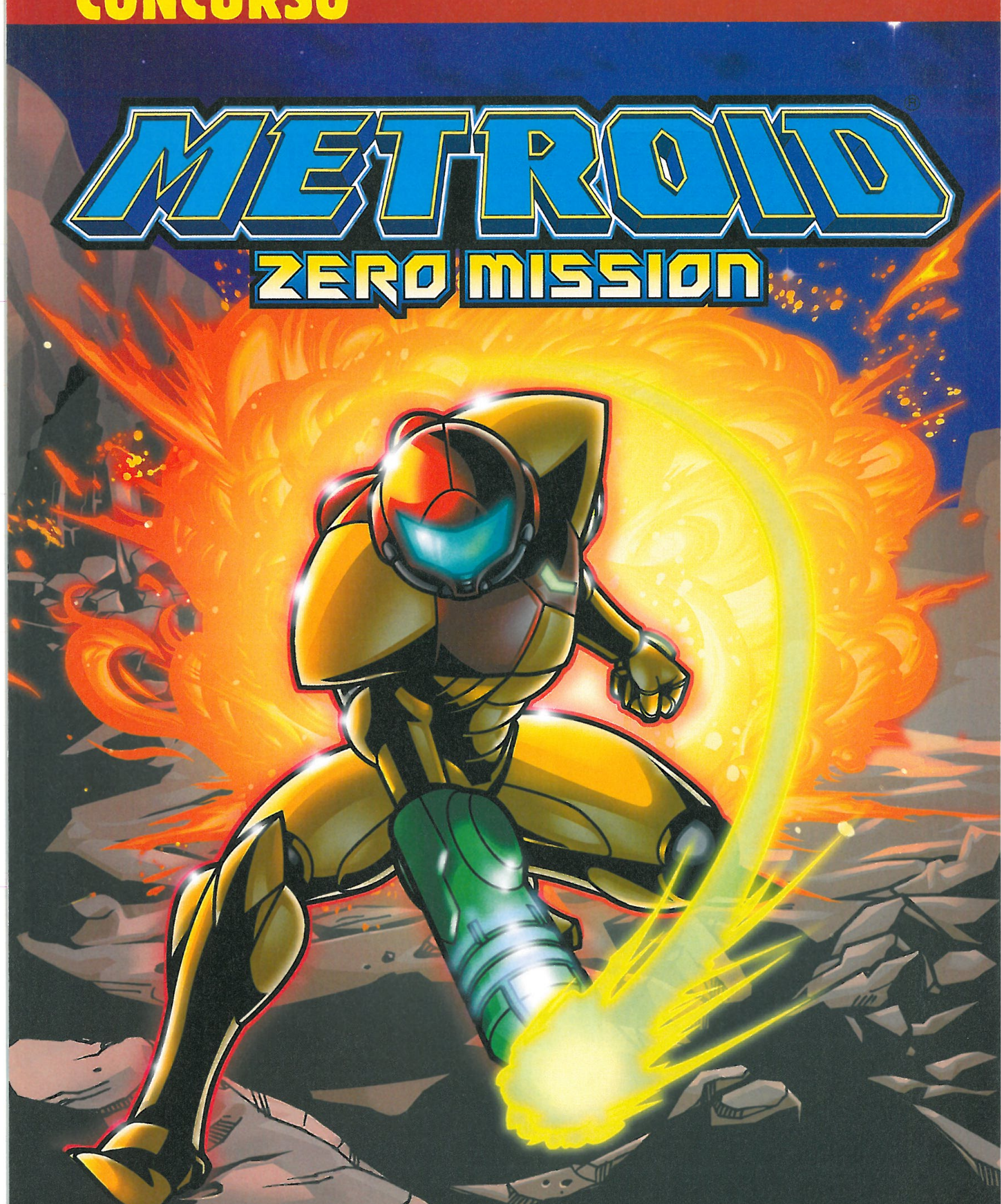
Si a estas novedades le sumamos los ya conocidos torneos, contrarreloj, práctica y multijugador (este último también con novedades), queda bastante claro que la oferta va a satisfacer a todo el mundo. Por cierto, aún no hemos dicho nada de su increíble velocidad. Bueno, es que a estas alturas a lo mejor ya no hace falta decir que será MUY RÁPIDO...



OCHO PUNTOS DE VISTA

Una de las novedades será el nuevo modo historia, en el que deberemos superar un total de cuarenta retos, ya sea ganar carreras, deshacernos de rivales,... Lo más curioso es que se subdivide en ocho historias entrelazadas. Así, podremos correr en un duelo uno contra uno, primero de una parte y luego de la otra. Curioso...

CONCURSO



¡¡TE LO VAMOS A REGALAR!!

¡¡Llévate una GB Advance SP EXCLUSIVA Y 25 JUEGOS!!

1 SORTEAMOS GB Advance SP con un exclusivo diseño de METROID

...Y ADEMÁS 25 Metroid Zero Mission

Para participar sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: zerona + (espacio) datos personales**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de junio de 2004.

Nintendo GAMING 24:7

GAME BOY ADVANCE

REVISTA OFICIAL



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **GEN. SONORITY**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**

- Tarj. de memoria: **48 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1-4**

- Datos: **59 POKéMON OSCUROS**
- Extras: **INCLUYE MEMORY CARD 59; CONEXIÓN GBA**
- Modos: **HISTORIA Y BATALLA**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **14 DE MAYO**

EXCLUSIVO GAMECUBE

¿Tienes GameCube? ¡Tienes Colosseum!

POKéMON COLOSSEUM

Prepárate para la batalla Pokémon definitiva... y para vivir la historia más apasionante. ¡¡En el mismo juego!!

Parece que fue ayer cuando nos quedábamos impactados al ver por primera vez a nuestros queridos Pokémon en 3D. ¿Lo recuerdas? Era el memorable «Pokémon Stadium» para N64, al que tiempo después siguió el no menos flipante «Stadium 2»; pero los años pasaban y nosotros esperábamos que Pokémon avanzara aún más, que diera un nuevo salto. Y la magia ha funcionado. Aquí tenemos «Pokémon Colosseum», que nos va a dar **más caña que los dos Stadium juntos,** y además trae un modo historia en el que vivirás una **flipante aventura salvando al mundo de la invasión de los Pokémon Oscuros.**

El renegado

Estamos en el desierto de la lejana región de **Aura, cerca de la guarida del Equipo Cepo.** Todo parece tranquilo hasta que una terrible explosión vuela parte de la fachada del edificio. **Un renegado ex miembro del Equipo Cepo está atacando la guarida.** Su objetivo es **hacerse con una máquina que permite arrebatar Pokémon** a otros entrenadores. Cosa que nuestro héroe, **ayudado por los fieles Espeon y Umbreon,** consigue. Con la máquina, pretende **salvar a los Pokémon Oscuros,** aunque en realidad aún no sabe muy bien cómo lo hará, ya que ningún humano es capaz de distinguir un Pokémon Oscuro de otro que no lo es. ¿O quizá sí? Muy pronto **encontrará a una compañera, una chica** a la que salva de las garras de los criminales del Equipo Oscuro y que, gracias a ▶

ESTÁ EMOCIONADO

Los Pokémon Oscuros tienen cerrado su corazón y solo saben un ataque, el poderoso ATAQUE OSCURO. Pero si un Oscuro se emociona durante un combate, alcanzará HIPERESTADO, un estado que dobla el poder de su ataque. Eso sí, puede que no te obedezca y en lugar de golpear al rival, te suelte a ti un mamporro.



¡MAKUHITA se encuentra en un estado emocional extraordinario! ¡Está en HIPERESTADO!



Como en cualquier rol, en el modo historia de «Colosseum» será imprescindible hablar con todo el mundo. El "musculitos" del mostacho seguro que sabe algo.



La mayoría de los Pokémon que verás en «Colosseum» serán nuestros viejos amigos de las ediciones Oro y Plata, aunque también estarán los de Rubí y Zafiro.



Cuando necesites a Celebi, podrás usar la Flauta del Tiempo para pedirle ayuda.

EXPLOSIVO «Pokémon Colosseum» es más intenso que los dos «Stadium» de N64 juntos, y además incluye un modo historia con el que vamos a alucinar.

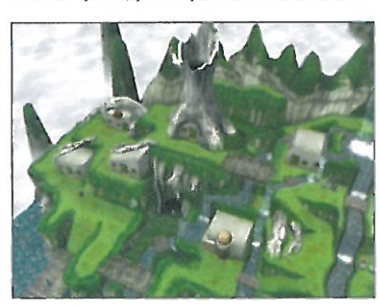




Cuando uno de tus Pokémon de Rubí o Zafiro salga a combatir, se producirá tal espectáculo en pantalla, que tendrás que buscar un pañuelo para limpiarte la baba.



¿Prefieres el modo historia o el modo batalla? ¡Vale, pues quédate con los dos!



Cada vez que lleguemos a una ciudad, nos recibirá una espectacular vista aérea.

PURIFICAR LA OSCURIDAD

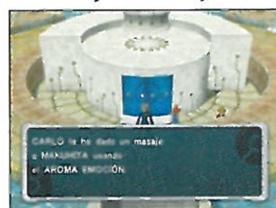
Cuando arrebates un Pokémon Oscuro a un rival, seguirá invadido por la oscuridad y tu objetivo será purificarle.



Hacerles combatir disminuirá su barra de impureza.



Un descanso en la Guardería también ayudará lo suyo.



Darles un masaje será caro, pero resultará muy efectivo.



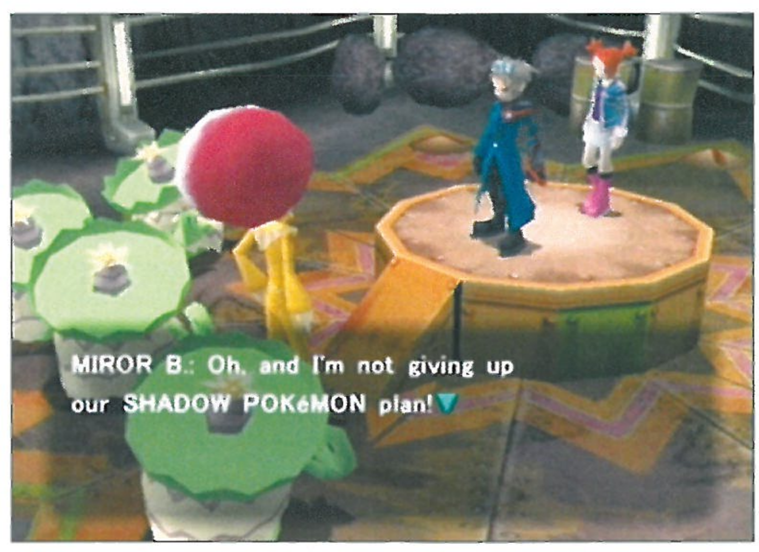
Y por fin en este bosque llegará la purificación total.



Gracias a sus poderes psíquicos, esta chavala podrá ver el aura de un Pokémon Oscuro. Cada vez que nos ponga ese careto, querrá decir que hay uno a la vista.



Si luchas en los coliseos en el modo historia, obtendrás fantásticas MTs para mejorar a tus Pokémon. En el modo batalla ganarás Pokévales que cambiarás por regalos.



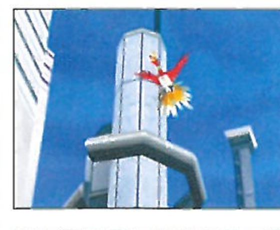
Los combates del principio serán fáciles, pero en la lucha contra los jefes tendrás que mostrar tus mejores dotes de estrategia en las batallas dos contra dos.



En la región de Aura hay un Coliseo secreto, pero solo podrás combatir en él si entras en el modo batalla y te conviertes el campeón de todos los demás Coliseos.

¡¡HAZTE CON TODOS!!

Podrás hacerte con más de 60 Pokémon, la mayoría de Oro y Plata, entre los que también habrá Pokémon legendarios.





sus poderes psíquicos, es la única capaz de **ver el aura de un Pokémon Oscuro.** A ambos les une el deseo de acabar con el sufrimiento de estos Pokémon "hechizados", así que unirán sus fuerzas y se lanzarán a rescatarlos a todos antes de que sea demasiado tarde y triunfen los planes de los malos. Los malos son el **Equipo Oscuro y el equipo Cepo, dos organizaciones criminales** que se complementan. Unos tienen la tecnología para robar Pokémon y los otros la de transformarlos en máquinas de combate.

Los Oscuros

Un **Pokémon Oscuro es un Pokémon al que se le ha cerrado su corazón para convertirlo en una máquina de combate.** Cuando a un Pokémon le invade la oscuridad solo puede usar el ataque Oscuro, un golpe que no está sujeto a las reglas de los tipos. Por eso, un ataque Oscuro siempre tendrá la misma potencia e incluso podrá doblarla si el Pokémon entra en HIPERESTADO. Visto así puedes pensar que un Pokémon Oscuro es mucho más efectivo que un Pokémon normal, y en parte tendrás razón. Sin embargo, los **Oscuros no pueden ganar Puntos de Experiencia en los combates, y encima se volverán tan agresivos que atacarán a las personas.** La única solución, y tu principal objetivo, es **hacerse con todos para purificar su corazón.** Para ello nada mejor que ponerles a combatir, de esta forma irán poco a poco recordando los movimientos olvidados y **volverán a ser buenos y leales luchadores.**

La Liga Coliseo

Además, en «Pokémon Colosseum» encontrarás el **modo batalla, un segundo juego que recuerda mucho a los venerables «Stadium»,** aunque con importantes diferencias. La primera y más obvia, el **excelente trabajo gráfico tanto en el diseño de los Pokémon y escenarios,** como en las animaciones de los ataques, pero claro, estamos en la GC. Sin embargo, lo que más llama la atención es la **posibilidad de afrontar el modo batalla (o Liga Coliseo) utilizando el equipo entrenado en el modo historia.** Eso significa que no necesitarás disponer de las ediciones Rubí y Zafiro para formar un equipo arrasador, que se lleve por delante a todos los rivales en el desafío de la Liga Coliseo.

En esta liga puedes elegir combatir en los Coliseos o en el Monte Batalla. En unos Coliseos el nivel de los Pokémon estará limitado al 50 y en otros al 100. **Completas un Coliseo venciendo a ocho entrenadores** en combates uno a uno, y a otros ocho en combates dos contra dos. Cada victoria en un Coliseo será recompensada con un número de PokéVales que dependerá de su nivel de dificultad. **En el Monte Batalla,** las cosas son ligeramente distintas. Aquí, sin limitaciones de nivel, tendrás que **vencer a cien entrenadores repartidos en diez áreas distintas.** La dificultad y los PokéVales conseguidos será mayor



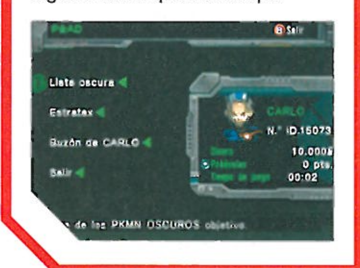
La aventura trascurre en el desierto, aunque cualquier desierto que se precie tiene un oasis con verdes praderas y mucha agua. Quizá Celebi no ande muy lejos.



Al empezar te enterarás que el protagonista no es precisamente un angelito. En el pasado colaboró con el Equipo Cepo, aunque ahora se ha pasado a los buenos.

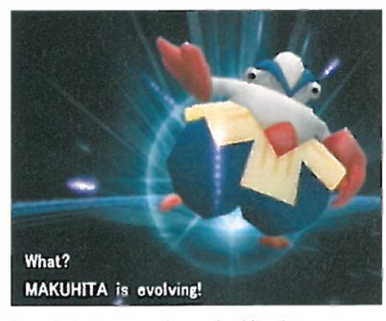
TIENES UN e-MAIL

Desde el comienzo de la aventura nuestro héroe dispone del PAD (Pokémon Asistente Digital), un aparato de alta tecnología en el que podrás consultar la lista de los Oscuros vistos o capturados y tener una Pokédex 3D con los datos de todos los Pokémon que has visto en los combates, aunque lo más chulo del aparatito es que puedes recibir e-mails de muchos personajes. Éstos te ayudan a saber cuál es el siguiente objetivo o te dan pistas para encontrar algún Oscuro que se escapó.





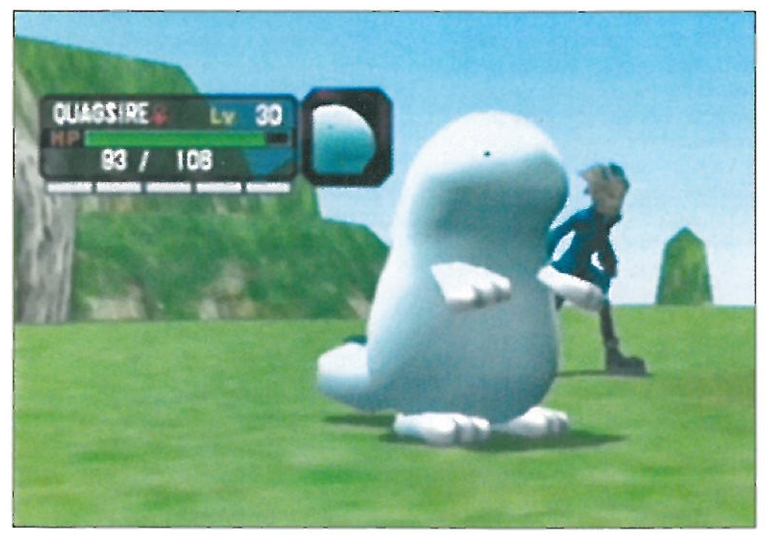
¡¡SÁLVALOS!! La única forma de purificar el corazón de un Pokémon oscuro es arrebatarlo a su entrenador y hacerle combatir para que así recuerde los movimientos olvidados y pueda volver a ser un buen y leal luchador.



En «Colosseum», la evolución de un Pokémon será todo un espectáculo.



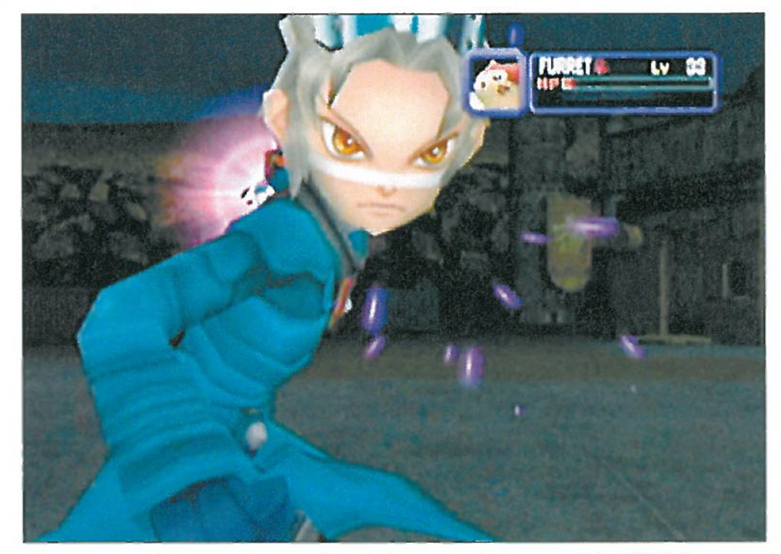
Veremos a los componentes de nuestro equipo para consultar ataques y objetos.



En las ciudades encontrarás a muchos entrenadores con los que disputarás luchas callejeras emocionantes. En ellas, a diferencia de los Coliseos, podrás usar Oscuros.



Que no os dé miedo este gigantón. Su aspecto es acongojante, pero vosotros tenéis vuestro equipo Pokémon para meterle caña. Eso sí, no dejéis que os toque.



Mira a nuestro héroe en plena acción. Está a punto de lanzar una Pokéball Cepo para atrapar a un Furret Oscuro al que casi ha debilitado. ¿No te impresiona?



En un determinado momento de la aventura podremos usar el Centro de Cambio y traer a nuestros fantásticos Pokémon de Rubí y Zafiro para seguir batallando.

DOS JUEGOS EN UNO

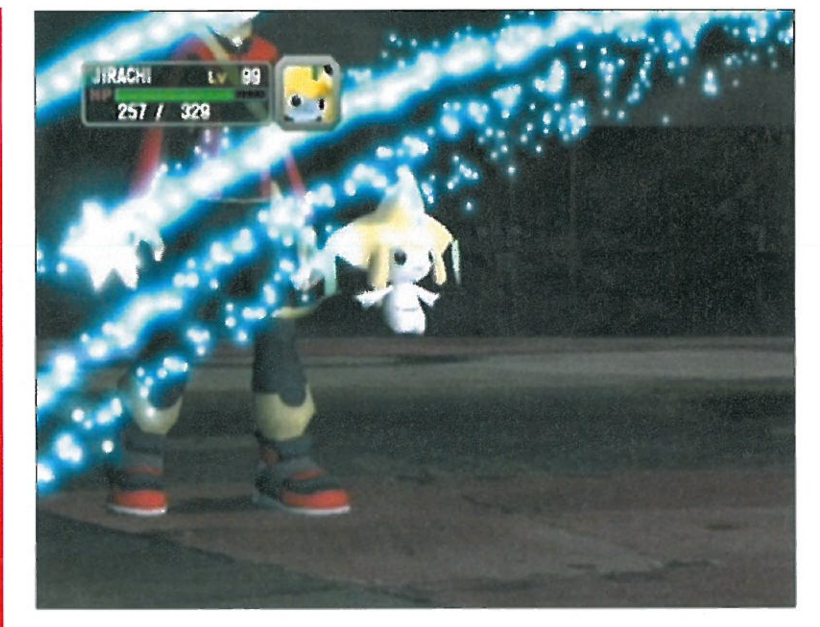
Claro chaval, aparte del modo historia, aquí hay otro gran reto. Es el modo combate y está repleto de alicientes.


Para combatir podrás usar Pokémon de PC o de la GBA.


Elige un Coliseo o ve al Monte Batalla a combatir.


Las batallas pueden ser uno a uno o dos contra dos.


Y ganaremos PokéVales que cambiaremos por regalos.



MEGAPAK El juego sale a la venta con una tarjeta de memoria 59, pero en el MEGAPAK con GC hay una memory 256 y un «Pokémon Box», más el cable GBA-GC.



En las tiendas compraremos todo lo que necesita un entrenador Pokémon.

▶ a medida que avances de área en área. Para completar el Monte Batalla tendrás que derrotar a los cien entrenadores en batallas uno a uno y dos contra dos. Por cierto, para que lo sepas, los **PokéVales te servirán para comprar nuevas bayas y fantásticas MTs.**

Más sorpresas

Pues sí chaval, todavía hay más. Cerca del final del modo historia podrás **intercambiar Pokémon con las ediciones Rubí y Zafiro** (o con las futuras Roja y Verde). Además, purificar a 48 Pokémon y derrotar a los cien entrenadores del Monte Batalla, tendrá un **aliciente extra.** Sí señor, seguro que has acertado: si lo consigues, podrás hacerte con uno de esos Pokémon legendarios por el que se pirran todos los Pokéfans.

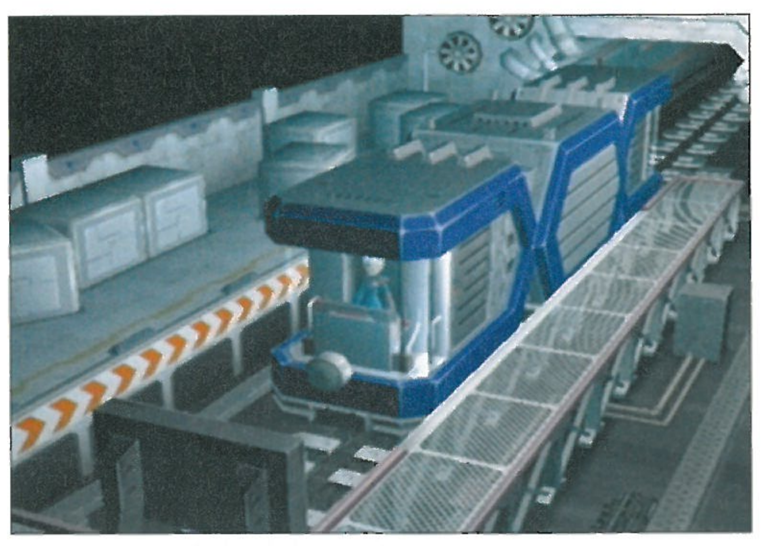
Pero aún hay más sorpresas, porque en «Colosseum» tenemos un **modo multijugador de los que hacen historia. En este modo podrán participar hasta cuatro entrenadores con sus GBA y sus equipos de Rubí y Zafiro,** aunque si te apetece, también podrás jugar usando el equipo entrenado en el modo historia.

Ya como conclusión, sin duda una de las cosas que más nos ha impactado del juego es que los chicos de Genius Sonority (los programadores, vamos) han conseguido que el juego **resulte atractivo para cualquier amante del rol, sea o no fan de la saga Pokémon.** Para ello han cambiado la idea de capturar y entrenar por la nueva de **arrebatar y purificar, que resulta de lo más adictiva.** Y no sólo han creado un guión perfecto, sino que además se han esmerado en el aspecto gráfico realizando **espectaculares animaciones y renovando el look de la saga.** Si a todo ello le añadimos una banda sonora que quita el hipo, dos modos de juego con montones de horas de diversión y un megapak con una memory 256 y «Pokémon Box» gratis... ¿qué más se puede pedir?

TE CAMBIO ESE POKéMON

Cuando desbarates los planes de los villanos, tendrás una recompensa que podemos adelantarte: podrás intercambiar Pokémon con Rubí/Zafiro y llevar a Hoenn las bestias purificadas; a su vez traerás a Aura a tus mejores guerreros para afrontar el final de la historia.





En las aventuras Pokémon siempre hay que algún medio de transporte chulo en el que podemos viajar. Aquí podremos hacerlo en metro, y encima pilotando.

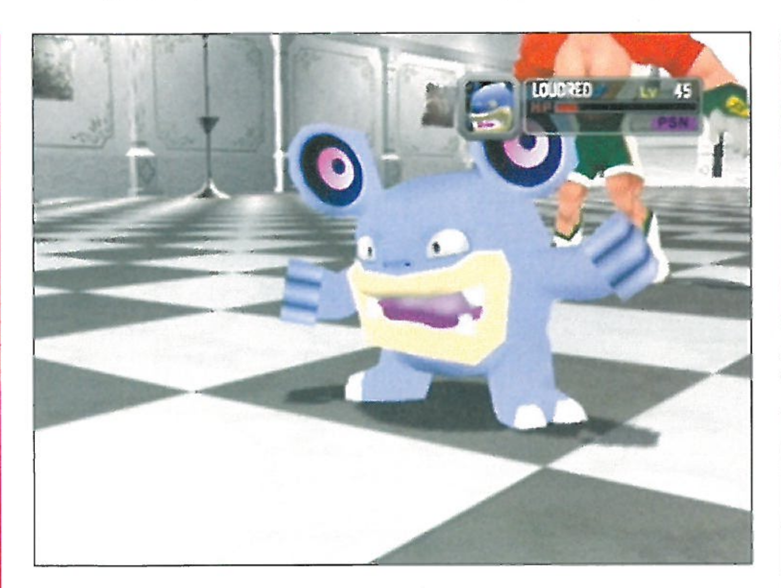


Esta es la entrada al Monte Batalla, un lugar al que también podrás ir en el modo batalla. Superar este reto significa derrotar a cien entrenadores. ¡Qué barbaridad!

PARA POKéFANS

Si eres un Pokéfan de los que se asusta por tanta novedad, estate tranquilo porque «Colosseum» está lleno de objetos y lugares que reconocerás al instante. Tendrás Centros Pokémon en los que sanar a tu equipo, usarás las Pokéball de siempre, irás a las tiendas a comprar objetos que conoces y usarás un Sistema de Almacenamiento para guardar a los Oscuros. Además, seguro que te entusiasmará saber que, entre viejos amigos, podrás capturar a Tyranitar o al increíble Smeargle.





Y DURA... **El modo batalla puede prolongarse durante semanas. El número de combates que podrás afrontar tanto en la Liga Coliseo como en el Monte Batalla es apabullante. Pero lo mejor es que cada desafío lo disfrutarás hasta el final.**



¡Pobre Geodude! Con este ataque va a quedar disuelto como un azucarillo.



Muchos personajes se meterán en líos y tendremos que echarles una manita.



Si en el modo batalla participas con Pokémon registrados de Rubí o Zafiro, el personaje que verás combatir será el que elegiste como protagonista de GBA.



La primera vez que veas al misterioso melenas seguro que pensarás que es el jefe de los malos. Lo que no sabes es que la historia guarda una gran sorpresa y quizá...


Cuando la barra de impureza de un Pokémon Oscuro está a cero, podrás usar el poder de Celebi para lograr su purificación total. ¡Mira qué efecto más chulo sale!


Por la cara de pocos amigos de nuestro héroe parece que ha llegado el momento de la verdad. Quizá sea el final o quizá no. ¡Menudas sorpresas te esperan chaval!



Cada vez que salgas de una zona verás el mapa de la región de Aura con los lugares a los que puedes viajar.


Una de las cosas más sorprendentes del juego son los galácticos modelitos que visten algunos personajes.


Habrá que estar atentos a las noticias o te perderás uno de los combates más flipantes que hayas visto.

¡¡ENTREVISTA EN EXCLUSIVA!!

HABLAMOS CON EL DIRECTOR DE

"QUERÍA MOSTRAR ASPECTOS NUNCA VI

Es uno de los hombres más buscados del momento, pero ha sacado un segundo para hablar con nosotros. Leed todo lo que nos dijo sobre su creación...

En una de esas ocasiones únicas que nos brinda Nintendo, pudimos conversar vía conferencia telefónica con **Mr. Manabu Yamana (presidente de la compañía Genius Sonority)**, que nos contó algunos detalles muy interesantes sobre la creación del juego. Mr. Yamana ha sido el director de desarrollo de la saga **«Dragon Warrior»** durante 15 años (ha participado directamente en siete juegos de la serie). **En 2002 creó Genius Sonority.**

Nintendo Acción: *Se nota que hay un gran salto entre el estilo de «Pokémon Colosseum» y el resto de juegos Pokémon, ¿no? Cuéntenos, ¿por qué la historia es tan diferente de los otros juegos de la serie?*

Manabu yamana: El mundo Pokémon es muy extenso, es enorme, y contiene multitud de diferentes aspectos. Con la oportunidad que se nos presentaba de crear un nuevo título de Pokémon para GC, pensamos que podríamos incorporar cosas nunca vistas, y mostrar a la gente que esta parte del mundo Pokémon también existe. Esa es la razón por la que el estilo, el diseño en fin, resulta tan diferente.

N.A.: *Durante el desarrollo del juego, ¿consideraron la posibilidad de crear un mundo más "explorable", del estilo de Hoenn en Rubí y Zafiro?*

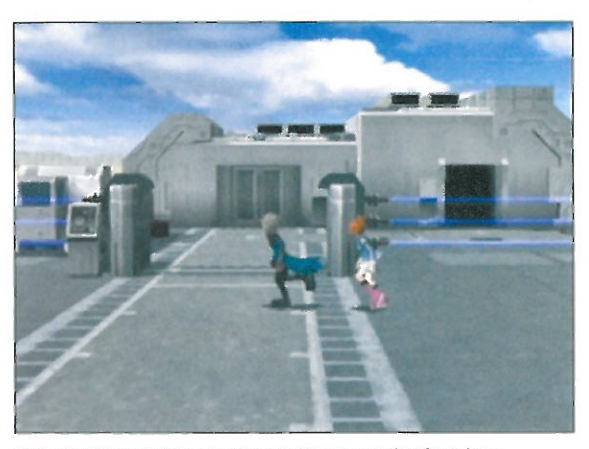
M.Y.: Realizar descubrimientos, investigar el mundo Pokémon, han sido aspectos muy importantes en las versiones de GBA. Pero en «Colosseum» el jugador tiene una misión específica: luchar y derrotar a la conspiración del mal. Esta misión tiene que ser vivida a través de un argumento muy elaborado, bien cuidado y trabajado, porque de lo contrario correríamos el peligro de aburrir al jugador. Por eso nos centramos en hacer un guión intenso, sólido y profundo, más que simplemente trasladar la jugabilidad de las versiones GBA.

N.A.: *¿Este nuevo mundo tiene algo que ver con el de Rubí y Zafiro?, ¿veremos a estos personajes en otros juegos?*

M.Y.: No, qué va. Este mundo es muy diferente al de Rubí y Zafiro. Esta vez nos hemos centrado en una zona que hasta el momento permanecía oculta.

N.A.: *¿Cómo surgió la idea de los Pokémon oscuros?*

M.Y.: Mi idea inicial era crear una historia muy potente. Así que imaginé lo que unos tipos malvados harían en un mundo como el de Pokémon. Y decidí que engañarían a los Pokémon para hacer el mal. El concepto visual de las nuevas


Este es el laboratorio secreto en el que un científico loco experimenta con los Pokémon para transformarlos en máquinas.


Aparte de los Centros Pokémon, encontrarás unas máquinas que te permitirán curar a tu equipo en un periquete.

¡MULTIJUÉGALO! Por si jugar tú sólo al modo batalla o historia no fuera suficiente, hay además un multijugador que te va a hacer feliz.



Según entrenes a los Pokémon Oscuros, su aura se irá purificando.


Durante la aventura visitaremos montones de lugares, pero esta ciudad subterránea tiene unas tiendas que te encantarán. Además todos son muy majetes aquí.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
- ▲ Ataques espectaculares, bonitos escenarios y un look totalmente revolucionario.
- ▼ Algunos personajes se repiten demasiado y esto resulta algo confuso a la hora de combatir.

SONIDO 98
- ▲ Bonitas melodías y fantásticos efectos sonoros.
- ▼ No oirás hablar a ningún personaje. Una pena.

JUGABILIDAD 99
- ▲ El modo historia engancha sin remedio. Tiene un modo multijugador apabullante.
- ▼ Que el modo historia no tenga opción multijugador.

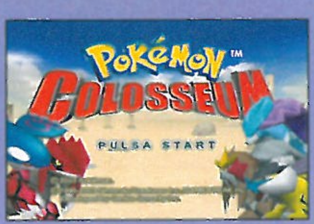
DURACIÓN 99
- ▲ Veinte horas garantizadas en el modo historia. En el modo batalla, semanas.
- ▼ El modo historia es tan divertido que se te hará corto.

TOTAL 98



- ▲ **Dos juegos en uno.** Tendrás garantizadas muchas horas de diversión.
- ▼ Hasta el final no habrá combates difíciles.

VALORACIÓN



POKéMON SIGUE MADURANDO

«Colosseum» no solo es el primer RPG de Pokémon para CUBE, es también una revolución para una saga que sigue madurando. La apuesta por una historia oscura en la que arrebatamos Pokémon para luego purificarlos es atrevida pero ha dado en el clavo. Si añadimos el espectacular modo batalla, tenemos dos juegos en uno que han puesto el listón muy alto.

EL RANKING

1. Pokémon Colosseum
2. Final Fantasy Crystal Chronicles

«Colosseum» desbanca por poquito a FFCC del podio. Da igual cual elijas, con cualquiera de ellos te divertirás durante un montón de horas. Por fin el RPG se afianza en la GC.

DESARROLLO DE «COLOSSEUM»

STOS DEL MUNDO POKéMON"

criaturas ha sido desarrollado por Mr. Sin-ichi, un maestro del cómic. Él estuvo involucrado en el proyecto desde el principio, dando forma gráfica a todas las ideas que yo iba acumulando en mi cabeza.

N.A.: *¿Cómo surgió la idea de combinar dos modos juego: batalla e historia?, ¿de qué aspecto del juego están más orgullosos?*
M.Y.: Esto tiene que ver con la consola donde se juegue. En GBA, la diversión está en que puedes jugar en cualquier parte. Con GC se juega en casa y había que crear una historia que convenciera a los jugones en ese entorno. No creo que pudiera destacar un aspecto en concreto del que estemos más orgullosos, pero nos parece muy interesante haber ofrecido un nuevo mundo Pokémon a los jugadores.


Maestros Pokémon
A la izquierda, Mr. Yamana, director de desarrollo de «Colosseum»; a su derecha, Mr. Miura, director creativo del juego.

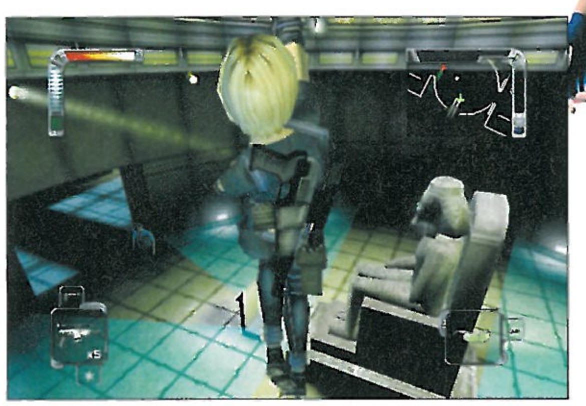
La infiltración femenina

ROGUE OPS

Solo ella puede acabar con una organización terrorista, y la venganza es su mejor arma. Nunca enfades a una mujer...



Para no alarmar a nadie debemos eliminar malos sin disparar. Menos mal que Nikki es experta en la lucha cuerpo a cuerpo.



Como todo buen espía, Nikki tendrá que hacer gala de un buen número de recursos para superar situaciones comprometidas.



Las medidas de seguridad son extremas a lo largo del juego, así que hay que pensar muy bien lo que hacer en cada momento.



En la mayoría de las misiones habrá que pasar desapercibidos, aunque, si te pillan y saltan las alarmas, ¡a disparar se ha dicho!

Los terroristas de Omega 19 asesinaron a su familia, y ella juró venganza. Gracias a sus contactos como antigua Boina Verde, consiguió entrar en Phoenix, una agencia antiterrorista secreta. Y ahí es donde nosotros tomamos el papel de Nikki Connors, en un shooter en tercera persona donde, a lo largo de **ocho misiones de espionaje, infiltración y acción,** tendremos que desmantelar el grupo terrorista.

Solo para especialistas

En estos meses nuestras Cubes se están llenando de juegos de espías, a cual mejor, y Nikki no va a tener fácil destacar entre tanta celebridad. Eso sí, ella no se deja amedrentar y, de primeras, muestra su **gran cantidad de movimientos y acciones** para realizar en las situaciones más peligrosas. Para infiltrarnos entre los terroristas debemos **ocultarnos en las sombras, escondernos en armarios** cuando vengan a hacer la ronda, **colgarnos de cornisas o atacar sin abrir fuego** (para que no den la alarma), entre otras cosas. Y, por si esto no fuera suficiente para conseguir los objetivos de cada una de las misiones, también contamos con un amplio inventario: **armas de fuego, cámaras espía, visión de rayos-X...** Vamos, que la chica anda bien servida y, precisamente gracias a sus posibilidades de acción, **se consigue la tensión ambiental propia del género.** Pero aún así, no es un juego que destaque por su profundidad ni por un apartado técnico brillante, y la dificultad tampoco es uno de sus puntos fuertes. Hubiera dado más de sí si incluyera, al menos, un modo multijugador. Claro que, si te pirras por el espionaje y ya has cumplido con los grandes, aquí tienes a Nikki.

EL SIGILO ES TU ALIADO

PRIMERO VIGILA, LUEGO PIENSA Y DESPUÉS DISPARA. Si nos descubren, se complicará todo, pues se dará la voz de alarma y en cuestión de segundos estaremos huyendo o rodeados de enemigos. Así que, vigila el gatillo.



Podemos ocultarnos en armarios hasta que pase el peligro.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **KEMCO**
- Desarrollador: **BITS STUDIOS**
- Tipo de juego: **ESPIONAJE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **8 BLOQUES**
- Modos de juego: **1**
- Fases: **8 MISIONES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
No destacan por su detalle, pero los personajes cumplen.

SONIDO 80
La música traslada la intensidad del momento. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 88
Control sencillo, muchas acciones y un amplio arsenal.

DURACIÓN 78
Solo tiene sus ocho misiones... y ya. Ni un multijugador, ni "ná".

TOTAL 83

▲ La **gran jugabilidad** y el guión. El juego divierte.

▼ Pero en cuento a números, **modos y duración,** flojea.

VALORACIÓN

Un título de espías muy jugable y con un gran argumento, pero no alcanza el nivel de «Splinter Cell» y «Metal Gear», que siguen siendo los mejores "spy-games".

















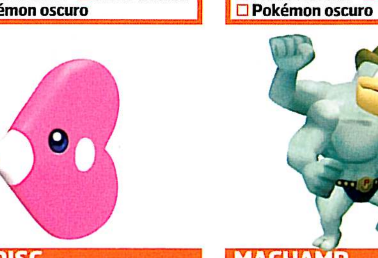






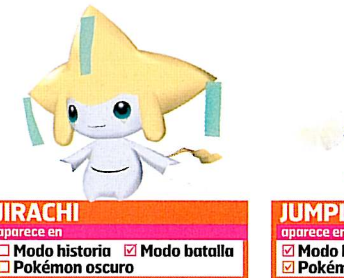
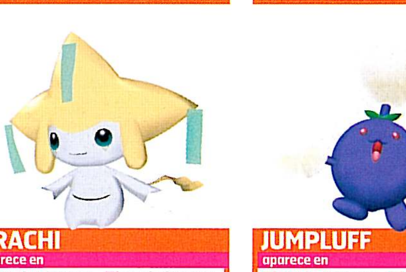


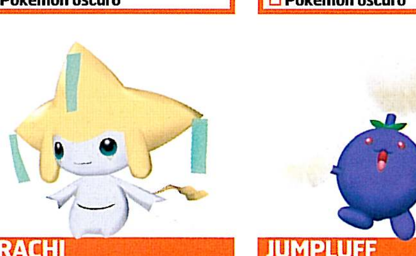


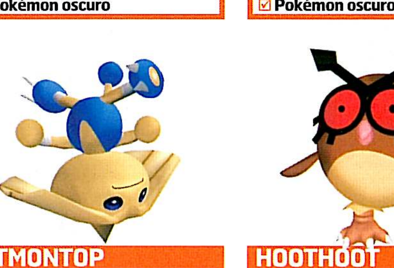




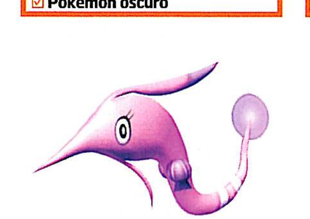
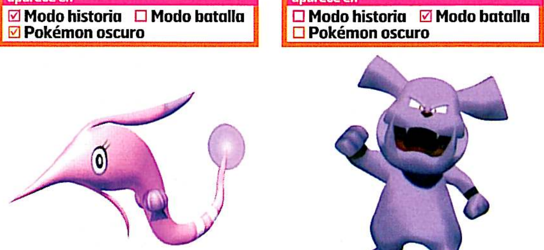





















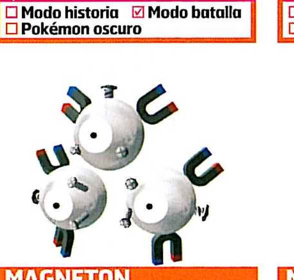














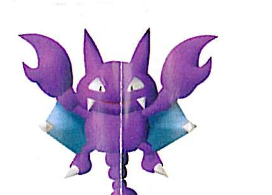




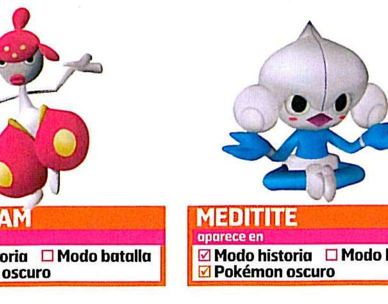






























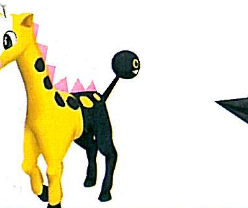














Pokémon (aparece en)	Modo historia	Modo batalla	Pokémon oscuro
FURRET	☑	☐	☑
GARDEVOIR	☐	☑	☐
GEODUDE	☐	☑	☐
GIRAFARIG	☐	☑	☐
GLALIE	☐	☑	☐
GLIGAR	☑	☐	☑
GLOOM	☐	☑	☐
GOLBAT	☐	☑	☐
GOLDEEN	☐	☑	☐
GOLDUCK	☐	☑	☐
GOLEM	☐	☑	☐
GOREBYSS	☐	☑	☐
GRANBULL	☑	☐	☑
GRAVELER	☐	☑	☐
GRIMER	☐	☑	☐
GROUDON	☐	☐	☐
GROVYLE	☐	☑	☐
GRUMPIG	☐	☑	☐
GULPIN	☐	☑	☐
GYARADOS	☐	☑	☐
HARIYAMA	☑	☐	☑
HERACROSS	☑	☐	☑
HITMONTOP	☑	☐	☑
HOOTHOOT	☐	☑	☐
HOPPIP	☐	☑	☐
HORSEA	☐	☑	☐
HOUNDOOM	☑	☐	☑
HOUNDOUR	☐	☑	☐
HO-OH	☑	☐	☐
HUNTAIL	☐	☑	☐
IGGLYBUFF	☐	☑	☐
ILLUMISE	☐	☑	☐
JIGGLYPUFF	☐	☑	☐
JIRACHI	☐	☑	☐
JUMPLUFF	☑	☐	☑
KADABRA	☐	☑	☐
KECLEON	☐	☑	☐
KINGDRA	☐	☑	☐
KIRLIA	☐	☑	☐
KOFFING	☐	☑	☐
KYOGRE	☐	☑	☐
LAIRON	☐	☑	☐
LANTURN	☐	☑	☐
LARVITAR	☐	☑	☐
LATIAS	☐	☑	☐
LATIOS	☐	☑	☐
LEDIAN	☑	☐	☑
LEDYBA	☐	☑	☐
LILEEP	☐	☑	☐
LINOONE	☐	☑	☐
LOMBRE	☐	☑	☐
LOTAD	☐	☑	☐
LOUDRED	☐	☑	☐
LUDICOLO	☐	☑	☐
LUNATONE	☐	☑	☐
LUVDISC	☐	☑	☐
MACHAMP	☐	☑	☐
MACHOP	☐	☑	☐
MAGCARGO	☑	☐	☑
MAGIKARP	☐	☑	☐
MAGNEMITE	☐	☑	☐
MAGNETON	☐	☑	☐
MAKUHITA	☑	☐	☑
MANECTRIC	☐	☑	☐
MANTINE	☑	☐	☑
MACHOKE	☐	☑	☐
MAREEP	☐	☑	☐
MARILL	☐	☑	☐
MARSHTOMP	☐	☑	☐
MASQUERAIN	☐	☑	☐
MAWILE	☐	☑	☐
MEDICHAM	☑	☐	☑
MEDITITE	☑	☐	☑

Nintendo®
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company

REVISTA OFICIAL
Nintendo® Acción



FURRET
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



GARDEVOIR
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GEODUDE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GIRAFARIG
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

GLALIE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GLIGAR
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro

GLOOM
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GOLBAT
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GOLDEEN
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro





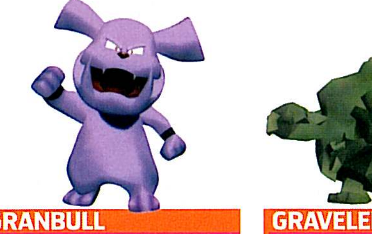
GOLDUCK
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GOLEM
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GOREBYSS
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GRANBULL
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro

GRAVELER
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GRIMER
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GROUDON
aparece en
☐ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



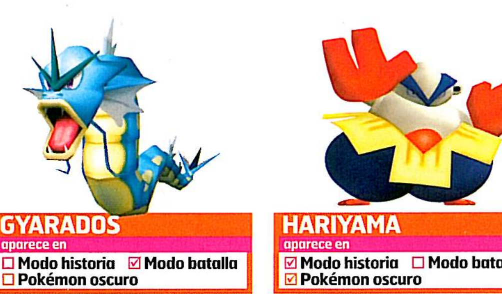
GROVYLE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GRUMPIG
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



GULPIN
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

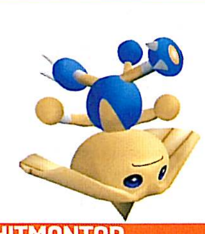


GYARADOS
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

HARIYAMA
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



HERACROSS
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



HITMONTOP
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



HOOTHOOT
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



HOPPIP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



HORSEA
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



HOUNDOOM
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



HOUNDOUR
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



HO-OH
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



HUNTAIL
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



IGGLYBUFF
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

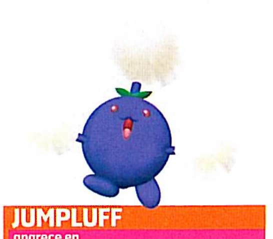


ILLUMISE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

JIGGLYPUFF
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



JIRACHI
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



JUMPLUFF
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



KADABRA
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



KECLEON
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

KINGDRA
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



KIRLIA
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



KOFFING
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



KYOGRE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LAIRON
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LANTURN
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro

LARVITAR
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LATIAS
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LATIOS
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LEDIAN
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



LEDYBA
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LILEEP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LINOONE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LOMBRE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LOTAD
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LOUDRED
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



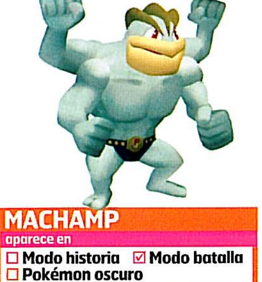
LUDICOLO
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



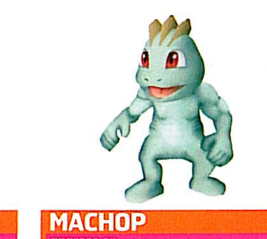
LUNATONE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



LUVDISC
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MACHAMP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



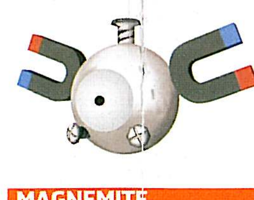
MACHOP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MAGCARGO
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



MAGIKARP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MAGNEMITE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MAGNETON
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MAKUHITA
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



MANECTRIC
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MANTINE
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



MACHOKE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



pokemon.nintendo.es

The Pokémon Company



MAREEP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MARILL
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



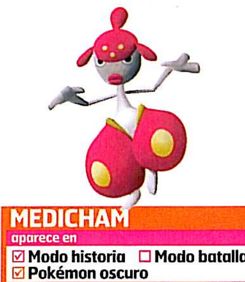
MARSHTOMP
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



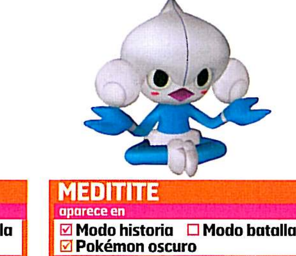
MASQUERAIN
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MAWILE
aparece en
☐ Modo historia ☑ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro



MEDICHAM
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



MEDITITE
aparece en
☑ Modo historia ☐ Modo batalla
☑ Pokémon oscuro



139



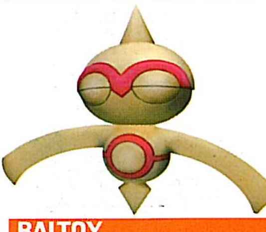


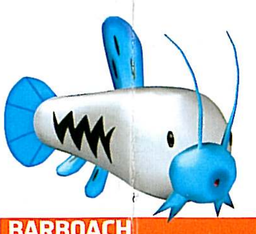






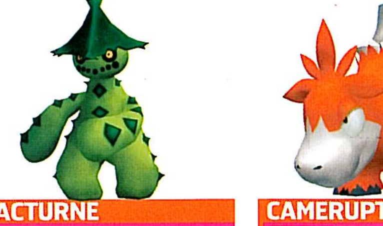




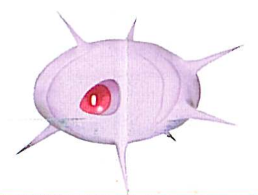














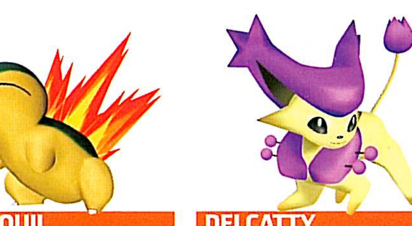




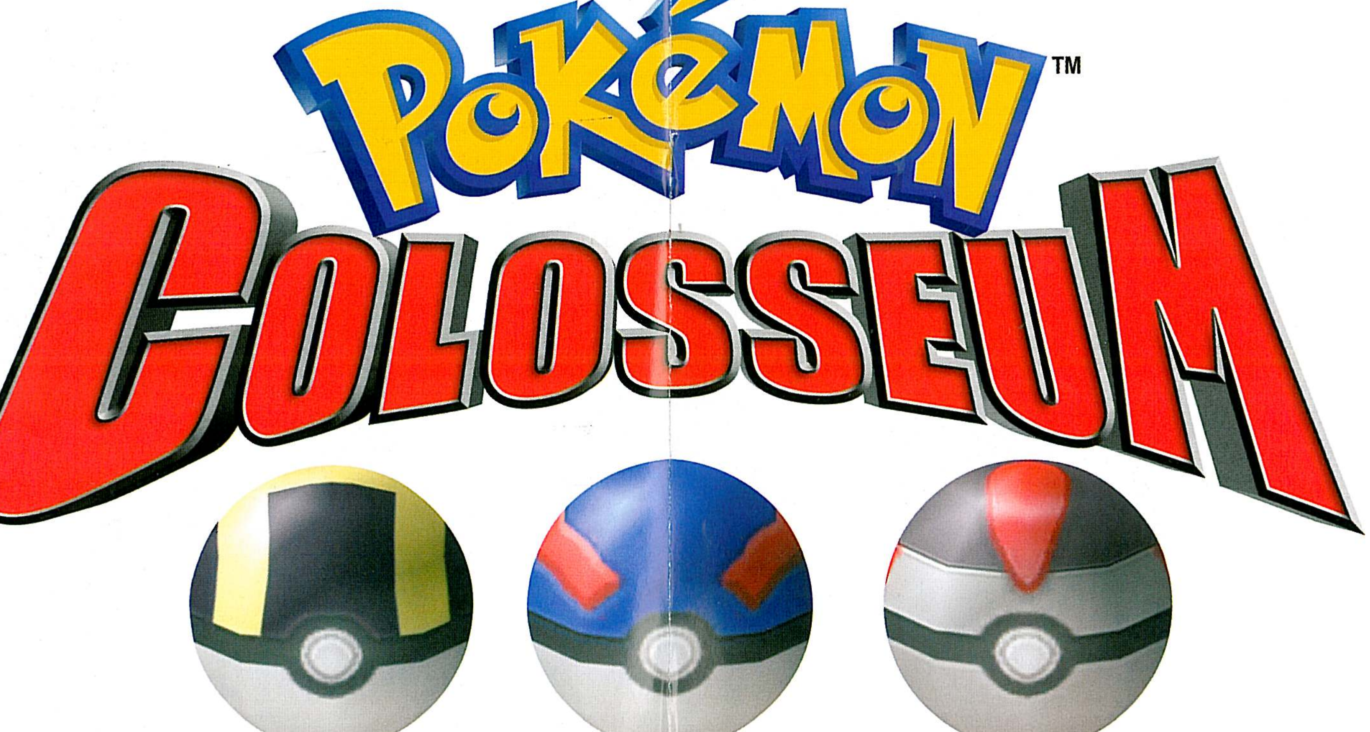




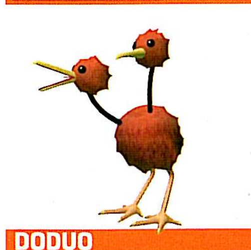




Todos los Pokémon de Pokémon Colosseum de la A a la Z (1ª parte)

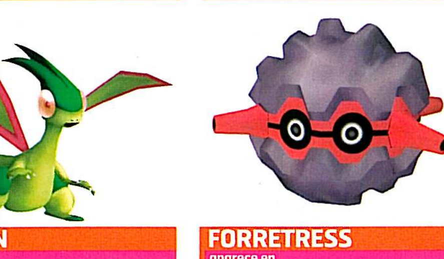












Pokémon (aparece en)	Modo historia	Modo batalla	Pokémon oscuro
ABRA	☐	☑	☐
ABSOL	☑	☐	☑
AGGRON	☐	☑	☐
AIPOM	☑	☐	☑
ALAKAZAM	☐	☑	☐
ALTARIA	☑	☐	☑
AMPHAROS	☑	☐	☑
ANORITH	☐	☑	☐
ARIADOS	☑	☐	☑
ARMALDO	☐	☑	☐
ARON	☐	☑	☐
AZUMARILL	☐	☑	☐
AZURILL	☐	☑	☐
BAGON	☐	☑	☐
BALTOY	☐	☑	☐
BANETTE	☐	☑	☐
BARBOACH	☐	☑	☐
BAYLEEF	☑	☐	☑
BEAUTIFLY	☐	☑	☐
BELDUM	☐	☑	☐
BELLOSSOM	☐	☑	☐
BLAZIKEN	☐	☑	☐
BRELOOM	☐	☑	☐
CACTURNE	☐	☑	☐
CAMERUPT	☐	☑	☐
CACNEA	☐	☑	☐
CARVANHA	☐	☑	☐
CASCOON	☐	☑	☐
CASTFORM	☐	☑	☐
CELEBI	☐	☑	☐
CHIKORITA	☐	☑	☐
CHIMECHO	☐	☑	☐
CHINCHOU	☐	☑	☐
CLAMPERL	☐	☑	☐
CLAYDOL	☐	☑	☐
COMBUSKEN	☐	☑	☐
CORPHISH	☐	☑	☐
CORSOLA	☐	☑	☐
CRADILY	☐	☑	☐
CRAWDAUNT	☐	☑	☐
CROBAT	☐	☑	☐
CROCONAW	☑	☐	☑
CYNDAQUIL	☐	☑	☐
DELCATTY	☐	☑	☐
DELIBIRD	☑	☐	☑
DODRIO	☐	☑	☐
DODUO	☐	☑	☐
DONPHAN	☐	☑	☐
DUNSPARCE	☑	☐	☑
DUSCLOPS	☐	☑	☐
DUSKULL	☐	☑	☐
DUSTOX	☐	☑	☐
ELECTRIKE	☐	☑	☐
ELECTRODE	☐	☑	☐
ENTEI	☑	☐	☑
ESPEON	☑	☐	☐
EXPLOUD	☐	☑	☐
FEEBAS	☐	☑	☐
FERALIGATR	☑	☐	☑
FLAAFFY	☑	☐	☑
FLYGON	☑	☐	☑
FORRETRESS	☑	☐	☑


139
Todos los Pokémon de Pokémon Colosseum de la A a la Z (1ª parte)
Pokémon™
Colosseum
ABRA aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ABSOL aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
AGGRON aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
AIPOM aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
ALAKAZAM aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ALTARIA aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
AMPHAROS aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
ANORITH aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ARIADOS aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
ARMALDO aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ARON aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
AZUMARILL aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
AZURILL aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BAGON aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BALTOY aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BANETTE aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BARBOACH aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BAYLEEF aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
BEAUTIFLY aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BELDUM aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BELLOSSOM aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BLAZIKEN aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
BRELOOM aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CACTURNE aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CAMERUPT aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CACNEA aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CARVANHA aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CASCOON aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CASTFORM aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CELEBI aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CHIKORITA aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CHIMECHO aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CHINCHOU aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CLAMPERL aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CLAYDOL aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
COMBUSKEN aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CORPHISH aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CORSOLA aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CRADILY aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CRAWDAUNT aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CROBAT aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
CROCONAW aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
CYNDAQUIL aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DELCATTY aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DELIBIRD aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
DODRIO aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DODUO aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DONPHAN aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DUNSPARCE aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
DUSCLOPS aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DUSKULL aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
DUSTOX aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ELECTRIKE aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ELECTRODE aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
ENTEI aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
ESPEON aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
EXPLOUD aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
FEEBAS aparece en ☐ Modo historia ☑ Modo batalla ☐ Pokémon oscuro
FERALIGATR aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
FLAAFFY aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
FLYGON aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro
FORRETRESS aparece en ☑ Modo historia ☐ Modo batalla ☑ Pokémon oscuro

¡Dispárala otra vez, Sam!

SERIOUS SAM

¿Te gusta cond... digo, disparar? Pues estás ante uno de los títulos con más disparos, gritos y "carnaza" de GC. En serio.



¡Menudo bichazo, ¿eh?! No, no todos son así, este es uno de lis más peligrosos de los niveles de la antigua Roma.



La mayoría de los enemigos son algo tontuelos, pero estos no: ¡kamikazes sin cabeza que corren hacia ti pegando berridos!



Disponemos de 12 armas distintas: ametralladoras, pistolas, lanzallamas... hasta una sierra eléctrica. ¡Ven, cangrejillo, ven!



Si conseguimos una larga serie de ejecuciones, entramos en modo Super Combo, donde... ¡¡¡disparamos aún más rápido!!!

Eres de esos, ¿no? De esos que en cuanto pillan un shooter 3D, aniquilan a quien se ponga a tiro, decimos. Sabes cuándo usar cada arma, no fallas un disparo, consigues todos los secretos... Ya. Pues colócate la chaqueta y ponte en pie, que vas a conocer a Sam.

¡Menuda fiestorraaaTATATA!

Sam será muy serio, sí, pero el título que protagoniza se podría definir como "la fiesta del reventón". Tienes **40 niveles** con unos escenarios muy majos, basados en **la antigua Roma, el japón feudal y la Atlántida,** en los que, así a ojo, debe haber unos 15 enemigos por metro cuadrado. De media. Ya nada más comenzar, te sueltan con tu vista subjetiva y una ametralladora en un circo romano en el que comienzan a salir oleadas de 4, 8, 16, 30... **¡hasta 50 enemigos, te puedes cargar en un combo!** Y es que, el juego busca eso, **divertirte mientras provocas una masacre** de cientos de originales (y poco inteligentes) engendros en pocos segundos. Aunque a veces para cruzar una puerta tengas que dejar un objeto, o debas ir saltando de plataforma en plataforma, la base jugable es **entrar a una sala y dejar el dedo pegado al gatillo mientras esquivas disparos, flechas, explosiones y mordiscos.** Y una vez has dejado todo limpito, "¡hala p'alante!" Aparte, «Serious Sam» incluye un **modo cooperativo,** para jugar dos amigos la aventura principal, y **3 modos multijugador:** Deathmatch, Hold the Flag y Pass the Bomb. Lo que lo hace idóneo para, además de descargar tensiones a solas, poder enfrentarte a otros 3 jugones en un título de **alto nivel técnico** y tan espectacular que, un poco más, y se monta la "fies" solito.

¡OIGA, ESTO ES UN ATROPELLO!

SAM, ADEMÁS, PUEDE UTILIZAR TRES VEHÍCULOS. Son el Serious Jeep, el Serious Sub y el Serious Combine. Con ellos podemos despedazar malos, sencillamente, pasando por encima de ellos a toda velocidad.



Atento al nivel de fuel porque, si se te acaba, adiós al vehículo.



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **TAKE2**
- Desarrollador: **GLOBAL STAR**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos de juego: **1 + 4 MULTI**
- Fases: **40 NIVELES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Los escenarios impresionan por su calidad. Los malos... no tanto.

SONIDO 88
Buena música que pisotean los casi continuos balazos y gritos.

JUGABILIDAD 84
Todo consiste en masacrar y esquivar. Le falta profundidad.

DURACIÓN 90
Tienes 40 niveles y opciones multijugador muy completitas.

TOTAL 88


El escándalo visual y sonoro que organiza.


Es tan simple que se hace monótono jugando solo.

VALORACIÓN

Masacrar malos es muy divertido y espectacular con «Serious Sam», aunque se echa de menos tener que utilizar la cabeza. Pero, oye, si te gusta el "despiporre"...

¡¡Qué grande es el Rol!!

SHINING FORCE

La estrategia y el Rol más clásico se unen en este título para ofrecerte la máxima diversión posible. ¿Te atreves?



En las batallas lo importante es distribuir estratégicamente a nuestra gente y utilizar con cabeza sus distintas habilidades.



Presta atención a los diálogos. No sólo te contarán la historia, también serán una ayuda para saber cómo plantear las batallas.



Al atacar o defender, la acción pasa a mostrarse desde esta espectacular vista. Y las animaciones tampoco se quedan atrás.


Antes de combatir, podemos buscar información (e ítems ocultos) preguntando a los lugareños de cada pueblo.

La historia nos sitúa en un país llamado Rune. Allí, el malvado imperio de Runefaust está intentando **despertar al Dragón Oscuro de la leyenda** con el que dominará la tierra. ¿Adivinas la misión de la "Shining Force"? Este grupo de valientes liderados por el protagonista, Max, deberá hacer frente a tan cruel amenaza...

Un RPG largo y divertido

Este argumento se desarrolla en **8 extensos capítulos y da de sí unas 40 horas de juego.** El que ya tenga unos añitos, y acumule experiencia de juegos y consolas, sabrá que estamos ante un un "remake" del mismo título para la consola Mega Drive, pero incluye tantas novedades que en realidad es un juego nuevo.

En «Shining Force» por un lado tenemos un **mundo típico de RPG,** con mapeado exterior, ciudades que visitar y gente con la que hablar, tiendas, armerías... y por otro están los combates, que son la verdadera salsa del juego. Se desarrollan por el **sistema de turnos y casillas** -como en «Advance Wars»- y en cada una de esas peleas podemos **manejar hasta 12 personajes a la vez de un total de 33.** Además, las peleas son muy dinámicas y entretenidas por el amplio abanico de posibilidades y situaciones que nos espera.

Técnicamente está a la altura de los mejores. El **apartado gráfico es muy bueno,** con personajes grandes y detallados sobre unos escenarios bien diseñados y coloristas. El sonido es mejorable, pero tampoco influye en la valoración general.

En definitiva, un RPG con buena técnica, una gran historia, bastantes horas de juego... ¿qué más se puede decir? Pues que, si te pirra el buen rol, éste juego lo debes tener.

¡¡FAMILIA NUMEROSA!!

EMPEZAMOS CONTROLANDO SÓLO A MAX. Pero se unirán amigos para pelear, hasta 33, de los que 12 pueden participar juntos en un combate. Tenemos variedad para elegir: hechiceros, guerreros, caballeros, sanadores...



Los sanadores curan al grupo, pero su defensa es baja.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **AM. VISION**
- Tipo de juego: **RPG ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **8 CAPÍTULOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **26 DE ABRIL**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Destacan los personajes por su gran tamaño y definición.

SONIDO 79
Las melodías algo simplonas, y los efectos no están muy allá.

JUGABILIDAD 93
El desarrollo es muy entretenido y los combates enganchan.

DURACIÓN 92
Bastante largo, unas 40 horas para darle por terminado.

TOTAL 90

▲ Lo **adictivos** que resultan los **combates.**

▼ El **apartado sonoro** "afea" un poco el juego.

VALORACIÓN

En plena fiebre RPG, se agradece un título con carisma (un nombre de prestigio) y un planteamiento que da mucho juego. No debe faltar en tu colección.



CONCURSO

SCOOBY DOO 2™

DESATADO

¡Consigue el juego oficial de la nueva película de Scooby Doo!

SORTEAMOS:

20 JUEGOS PARA GB ADVANCE

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: scoobyna + tus datos personales**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo"

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de junio de 2004.

REVISTA OFICIAL







GAME BOY ADVANCE



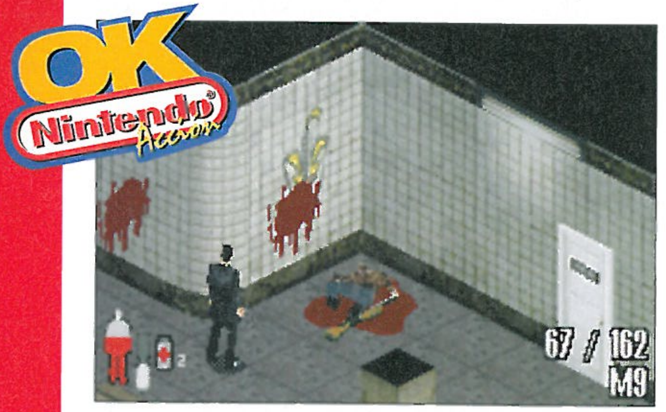


Solo para los "max" duros

MAX PAYNE

Un poli macarra de armas tomar protagoniza uno de los juegos más adultos que encontrarás para tu Advance.

OK Nintendo Acción



Quede claro: Max Payne es un título para mayores de 16 años. La sangre y los disparos son constantes durante todo el juego.



Hmmm... aquí huele a muerto y, por una vez, Max no ha sido. Esto no tiene buena pinta, quizá el asesino aún ande cerca.



La exploración juega un papel importante en la aventura. Visitaremos lugares tan "apetecibles" como esta alcantarilla.



Armado con su ametralladora, su pistola, su recortada, su... su todo-lo-que-pille-por-el-camino, Max luchará hasta el final.

Los tipos duros molan y Max, nuestro prota, lo sabe. Él es el rey de los macarras, y tras su paso por las consolas mayores, llega a nuestras Advance dispuesto a arrasar con todo. Su juego, mezcla de **exploración, disparos y un sólido argumento,** bien lo merece. Aunque, ojo, no es un juego para todos los públicos...

¡Toma tiempo bala!

Max no está para bromas: alguien ha asesinado a su esposa e hija, y el asunto no puede quedar así, claro. Nuestro vengativo policía debe recorrer **12 intensos capítulos** para tratar de averiguar quién ha sido el culpable, en los que se enfrentará a la flor y nata de los más bajos fondos de Nueva York. Esto significa que además de exploración y resolución de pequeños enigmas, el juego nos regala **un festival de disparos y acción de la buena** con tiroteos y sangre por doquier (es para mayores de 16 años, sí). La tarea de Max sería más difícil si los gráficos del juego no fueran tan espectaculares como son, con una **vista isométrica** que nos permite ver en todo momento buena parte del escenario y a nuestros enemigos. Un acierto que, sólo a veces, se ve empañado por algunos titubeos de cámara. Pero uno se olvida de ello al ver **la maravilla del juego: el tiempo bala.** ¡Deja con la boca abierta! Es en plan Matrix... ¡pero en GBA! Gracias a él podemos esquivar las balas y cargarnos a todos los enemigos de una sala en un santiamén. **Y el sonido también es la caña,** con diálogos hablados, disparos convincentes, gritos y una música que pone en tensión, dando como resultado un título con calidad técnica y un ambiente distinto, más habitual de las consolas "mayores".

EL TIEMPO ES... BALA

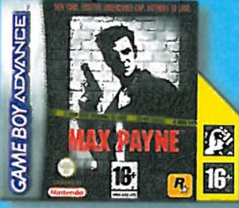
EL FAMOSO EFECTO SIGUE FLIPANDO EN ADVANCE. Cuando pulses el botón de tiempo bala verás el juego de otra manera. Ocurre que todo se ralentiza y entonces se aprecian los balazos que da gusto.



Si encuentras un grupo de malos, ¡usa tiempo bala y acribíllalos!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ROCKSTAR GAMES
- Desarrollador: MOBIUS ENTERTAIMENT
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 12 NIVELES, 3 PARTES
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Diseños y animaciones realistas, ¡y un alucinante tiempo bala!

SONIDO 90
Melodías y efectos intensos. Narración hablada... en inglés.

JUGABILIDAD 89
Acción rápida y sencilla. La cámara a veces "se baila algo".

DURACIÓN 85
Los 12 capítulos se disfrutan a tope y... por eso se hace corto.

TOTAL 90

▲ Un juego para adultos, con un **ambiente magnífico.**

▼ Está **totalmente en inglés.** ¡A estas alturas de la vida!

VALORACIÓN

La adaptación que Max Payne merecía: acción si pausa, calidad técnica y... mucha, mucha sangre. Sólo para adultos y sin traducir, pero aún así, muy bueno.



¡Scooby-terrorífico!

SCOOBY DOO DESATADO

Únete al perro más cobarde del mundo en una aventura llena de monstruos con ganas de... hacernos reír un buen rato.

¿CUÁL ES TU FAVORITO?

AHORA PODEMOS CONTROLAR A CASI TODA LA PANDILLA. Aquí todos echarán una mano al pobre Scooby, pues el prestigio del grupo está en juego y solo juntos podrán devolver todos los fantasmas al museo. Si quieres carcajear a tope, elige a Shaggy.



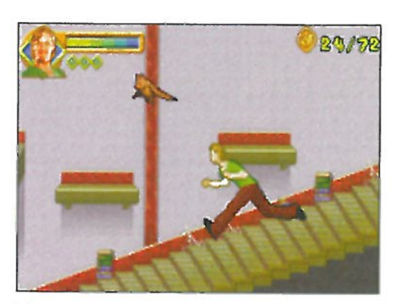
Entre armas y artes marciales, Daphne es el terror de los jefes.



Shaggy ataca tirando mocos, y es un maestro a la hora de correr.



El pterodáctilo es uno de los jefes finales del juego, y vaya jefe, pues nos perseguirá durante toda la fase. Pobre Scooby, verás en cuanto mire arriba y se dé cuenta...



Tenemos que registrar a fondo los escenarios, y, de vez en cuando, ¡huir!



El humor es constante. Aquí Scooby está agachado y... sí, sí, también acongojado.

Seguro que estás deseando ver la última película de Scooby Doo! Sí, ésa en la que nuestros héroes del Mistery Inc. abren el museo criminológico de Coolsville y, claro, enseguida se lía el asunto, (que por algo es Scooby Doo): **el fantasma del pterodáctilo se escapa** llevándose consigo unos cuantos y conocidos monstruos. La reputación de Scooby y compañía está ahora por los suelos, y la única manera de recuperarla es encontrar al responsable y **volver a capturar a todos los villanos.** Nos esperan **cinco mundos** con cuatro fases cada uno, **llenos de plataformas, terroríficas situaciones** y, sobre todo, **mucho humor.**

¡Bienvenido al Mistery Inc.!

La principal novedad es que ahora podemos jugar con **Scooby, Shaggy y Daphne,** cada uno con sus niveles exclusivos y unas desternillantes animaciones, como las de Shaggy asustado o Daphne dando lecciones de artes marciales. Los tres, como el resto de personajes, **lucen muy bien,** aunque a los escenarios les falte algo de detalle. Unos escenarios, por cierto, sacados directamente de la peli, como el propio museo o la escalofriante mansión. En ellos habrá que **resolver puzzles, encontrar objetos** o hacer que Scooby venza su miedo para **derrotar a horribles enemigos.** Sin embargo el juego es excesivamente **facilón,** lo que hace que no todo podamos sacarle el mismo partido. Aun así, el cartucho ofrece algunos interesantes extras, como desbloquear los **minijuegos y jefes finales.** Y, ¡flípate!, si quieres además un final alternativo, no tienes más que **ir al cine y ver los créditos, ya que te revelan un código** para los jugones portátiles.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: ALTRON
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 20 NIVELES REPARTIDOS EN 5 MUNDOS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Animaciones muy graciosas, pero escenarios algo pobres.

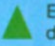
SONIDO 80
Las melodías son pelín discretas, y los efectos bastante simples.

JUGABILIDAD 87
Plataformas llenas de humor y enemigos. Tres personajes.

DURACIÓN 85
Cinco entretenidas zonas, tres minijuegos y ¡un final alternativo!



TOTAL 85


El carisma y el humor que desprenden juego y protas.


El apartado técnico y su excesiva facilidad.

VALORACIÓN

Es cierto que no es precisamente un desafío a la dificultad, pero todos, grandes y pequeños, pueden pasar un buen rato con Scooby y su pandilla.

COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC



GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA

▸EA GAMES ▸Acción
▸59,95 € ▸1-4 J
Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.
Puntuación 93

1080° AVALANCHE

▸NINTENDO ▸Snowboard
▸59,95 € ▸1-4 J
El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.
Puntuación 90

BEYOND GOOD & EVIL

▸UBISOFT ▸Aventura de acción
▸59,95 € ▸1 J
Una aventura con lucha, exploración, fotografía, buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.
Puntuación 91

BILLY HATCHER

▸SEGA ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J
Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.
Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI

▸ATARI ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

ENTER THE MATRIX

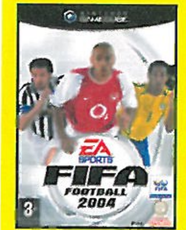
▸ATARI ▸Acción
▸29,99 € ▸1 J
Recuperamos este juegazo de acción porque acaba de bajar de precio. ¿Todavía no te has hecho con él?
Puntuación 89

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸62,95 € ▸1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS


▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸29,95 € ▸1 J
En este juego vas a pasar miedo. El guión y la puesta en escena son de película de terror. Pero no el precio.
Puntuación 93

FIFA FOOTBALL 2004
▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸62,95 € ▸1-4 J

La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.
Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES
▸SQUARE ENIX ▸Acción RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?
Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES
POKéMON COLOSSEUM
▷Nintendo ▷RPG Combate
▷59,95 € ▷1-4 J
¡Qué sorpresón! El primer RPG de Pokémon para GameCube es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su estética, sus gráficos, son absolutamente originales.
Puntuación 98

F-ZERO GX
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸59,95 € ▸1-4 J
El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista "Zero" añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...
▸EA GAMES ▸Aventura
▸62,95 € ▸1 J
Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.
Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▸EA GAMES ▸Aventura
▸64,95 € ▸1 J
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

KIRBY AIR RIDE

▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J
Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.
Puntuación 89

LAS DOS TORRES

▸EA GAMES ▸Acción
▸64,95 € ▸1 J
Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸64,95 € ▸1 J
Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5

▸NINTENDO ▸Tablero
▸59,95 € ▸1-4 J
Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juégalo en compañía!
Puntuación 93

MEDAL OF HONOR RISING SUN

▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J
Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!
Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES
▸KONAMI ▸Espionaje
▸59,95 € ▸1 J


Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...
Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE

▸ATARI ▸Espionaje
▸59,95 € ▸1 J
De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Tiene grandes rivales, pero aguanta el tirón.
Puntuación 92

NBA LIVE 2004

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸62,95 € ▸1-4 J
Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.
Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
▸EA GAMES ▸Conducción
▸64,95 € ▸1-2 J

Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.
Puntuación 95

PITFALL THE LOST EXPEDITION

▸ACTIVISION ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J
Puzzles, plataformas, exploración, escenarios muy selváticos... Un muy buen juego... con textos en inglés.
Puntuación 88

POKéMON CHANNEL

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J
Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.
Puntuación 90

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

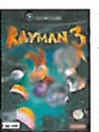
▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?
Puntuación 90

PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶Acción plataformas
▶59,95 € ▶1 J
Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.
Puntuación 92

RAYMAN 3



▶UBISOFT ▶PLATAFORMAS
▶59,95 € ▶1-4 J
Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.
Puntuación 92

RE CODE VERONICA X



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
Nueva entrega de la saga para Cube. El juego es buenísimo, pero los gráficos se han quedado algo atrás.
Puntuación 85

RESIDENT EVIL ZERO



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J
El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.
Puntuación 94

ROGUE OPS

NUEVO



▶KEMCO ▶Espionaje
▶59,95 € ▶1 J
Un buen juego de espías que destaca por su jugabilidad y un guión que promete situaciones muy tensas.
Puntuación 83

R: RACING



▶NAMCO ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1-2 J
Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.
Puntuación 87

SERIOUS SAM

NUEVO



▶TAKE2 ▶Acción 3D
▶39,95 € ▶1-4 J
Acción y espectáculo a tope en un shooter que no te dejará un momento de descanso. ¡Y con humor, conste!
Puntuación 88

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▶SEGA ▶Arcade
▶34,95 € ▶1-4 J
Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.
Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▶SEGA ▶Arcade
▶59,95 € ▶1 J
Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.
Puntuación 88

SONIC HEROES



▶SEGA ▶Arcade
▶59,95 € ▶1-2 J
Es más rápido,divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.
Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

▶NAMCO ▶Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.
Puntuación 97

SPLINTER CELL



▶UBISOFT ▶Juego de espías
▶59,95 € ▶1 J
Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.
Puntuación 93

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.
Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

▶LUCASARTS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.
Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!
Puntuación 95

TAK Y EL PODER JUJU



▶THQ ▶Aventura 3D
▶59,95 € ▶1 J
Aventura y plataformas con un gran sentido del humor. Es original y seguro que consigue divertirte.
Puntuación 86

THE ITALIAN JOB



▶EIDOS ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1-4 J
Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?
Puntuación 91

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶29,95 € ▶1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.
Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. METAL GEAR SOLID: TTS
2. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
3. POKéMON CHANNEL
4. METROID PRIME
5. MARIO KART DOUBLE DASH!!
6. SUPER MARIO SUNSHINE
7. SUPER SMASH BROS MELEE
8. R:RACING
9. 007 TODO O NADA
10. TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TIME SPLITTERS 2

▶EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.
Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE



▶CAPCOM ▶Beat'em Up
▶62,95 € ▶1 J
Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.
Puntuación 91

WARIO WORLD



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J
En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.
Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▶NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 90

XIII



▶UBISOFT ▶Shooter 3D
▶29,95 € ▶1-4 J
Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama geniales. Mucho ojito al nuevo precio.
Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

▶NINTENDO ▶Acción-Rol
▶69,95 € ▶1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.
Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR RISING SUN
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. RAYMAN 3
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON COLOSSEUM
3. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
4. METROID PRIME
5. STARFOX
6. BEYOND GOOD & EVIL

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. EL RETORNO DEL REY
3. SUPER SMASH BROS MELEE
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO-KAZOOIE

▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸49,95 € ▸1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

BRUCE LEE

▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸24,95 € ▸1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 90

BUSCANDO A NEMO

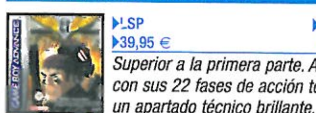
▸THQ ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura para los más jóvenes, y para todos a los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.
Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2

▸VIVENDI ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z TAIKETSU

▸ATARI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z II

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FIFA 2004

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.
Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

HAMTARO ROMPECORAZONES

▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸44,95 € ▸1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH

▸EA GAMES ▸Deportes
▸49,95 € ▸1-2 J
Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.
Puntuación 85

KING OF FIGHTERS EX 2

▸ACCLAIM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.
Puntuación 91

LA NOVEDAD DEL MES
SHINING FORCE

▷SEGA ▷RPG Estrategia
▷49,95 € ▷1 J
Uno de los pocos juegos de Advance que tiene más de 10 años de vida. Desde su estreno en la 16 bits de Sega, ha ido ganando prestigio por su absorbente historia y su "curradísimo" sistema de combate por turnos. ¡Al fin en GBA!
Puntuación: 90

LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.
Puntuación 95

MAX PAYNE
NUEVO

▸ROCKSTAR GAMES ▸Acción
▸24,95 € ▸1 J
Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.
Puntuación 90

MEDAL OF HONOR

▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.
Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

▸CAPCOM ▸Rol
▸47,95 € ▸1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.
Puntuación 87

MEGAMAN ZERO 2

▸CAPCOM ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.
Puntuación 88

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J
Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.
Puntuación 95

METROID ZERO MISSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".
Puntuación 95

POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con las últimas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT — Plataformas-acción
44,95 € — 1 J



Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3

UBISOFT — Plataformas
49,95 € — 1-2 J



Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SABREWULF

THQ — Aventura/plataformas
49,95 € — 1 J



Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2

SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J



El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC BATTLE

THQ — Lucha
49,95 € — 1-4 J



La "familia" Sonic se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY

SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL

UBISOFT — Acción
49,95 € — 1 J



La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 94

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBI SOFT — Accióne
19,95 € — 1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SPYRO: SEASON OF ICE

VIVENDI — Aventura-acción
29,95 € — 1 J



Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME

VIVENDI — Plataformas
52,95 € — 1 J



Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM — Lucha
49,95 € — 1-2 J



La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN

ATARI — Conducción
49,95 € — 1 J



Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II

CAPCOM — Lucha
29,95 € — 1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¡Me apunto, colega!

Puntuación 90

SWORD OF MANA

SQUARE ENIX — RPG Acción
39,95 € — 1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKEMON ZAFIRO
2. POKEMON RUBI
3. HAMTARO ROMPECORAZONES
4. METROID ZERO MISSION
5. YU-GI-OH WORLD CHAMP. 2004
6. EL RETORNO DEL REY
7. FINAL FANTASY TACTICS
8. FIFA FOOTBALL 2004
9. SWORD OF MANA
10. SUPER MARIO ADVANCE 4

TEKKEN

NAMCO — Lucha
54,99 € — 1-2 J



Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER

UBISOFT — Aventura
29,95 € — 1 J



Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

V-RALLY 3

ATARI — Carreras
54,95 € — 1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues, ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004

KONAMI — Cartas
44,95 € — 1-2 J

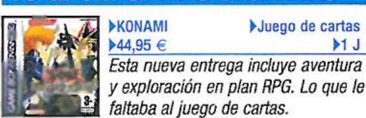


La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS

KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1 J



Esta nueva entrega incluye aventura y exploración en plan RPG. Lo que le faltaba al juego de cartas.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. BANJO-KAZOOIE
5. SABREWULF

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID ZERO MISSION
6. SWORD OF MANA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPLINTER CELL

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. SSX3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN Oferta variadita para "portátiles": Max Payne, para adultos; Shining Force, para roleros de pro.



Paso a paso, te contamos cómo acabar con la amenaza nuclear

METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES

- Minucioso recorrido por todas las fases del juego.
- Claves y secretos para cumplir la misión con éxito.
- Las mejores estrategias para acabar con todos los jefes.

Primero lee esto, después actúa

Antes de ponerte en marcha, Snake, lo mejor es que te detengas un segundo en esta página, te pongas las gafas de lectura y prestes especial atención a estos consejos que nos ha soplado nuestro experto.

CONSEJOS PRÁCTICOS

- **Utiliza el mapa** para controlar los movimientos del enemigo en todo momento.
- **Cuando salte la alarma, intenta entrar en otra habitación** o usar el ascensor para salir de la zona.
- **Destruye las cámaras** de vigilancia en cuanto las veas.
- Pulsa el botón B y no lo sueltes. Así podrás **disparar mientras corres.**
- Sigilosamente, **colócate tras los soldados y presiona botón A** para ahogarlos, o romperles el cuello.
- Utiliza L y R para **asomarte y disparar desde las esquinas.**
- La **vista subjetiva** (botón Z) te permitirá eliminar a los enemigos con mayor facilidad.

REQUISITOS PARA UN BUEN RANKING

Sigue estas pautas para obtener un ranking perfecto y vacilar a tus amigos.

- **Dispara con la M9** para eliminar la menor cantidad de enemigos posible. Eso puntúa, chaval.
- No hagas saltar la **alarma.**
- **Graba muy poco** o nada.
- **No continúes** nunca.
- Utiliza muy pocas **Rations.**
- Completa el juego en el menor tiempo posible.

OBJETOS ESPECIALES

Cámara

Completa el juego con la cámara en tu poder para utilizarla en la siguiente partida. Las fotos puedes guardarlas en la memory card, y posteriormente visionarlas en el Photo Album.

Bandana

La conseguirás si soportas la tortura de Revolver Ocelot.

Gracias a Meryl, y si seleccionas la bandana en el menú de objetos, tendrás **munición infinita para todas las armas de las que dispongas.**

Camuflaje

Lo conseguirás si te rindes en la tortura de Revolver Ocelot.

Gracias al camuflaje óptico podrás **pasar totalmente desapercibido ante los ojos de los guardias,** a excepción de los enemigos finales.

BRIEFING

Visionando todas las cintas disponibles en este apartado, averiguarás jugosos **datos sobre el pasado de Solid Snake,** características de todos los integrantes del grupo terrorista, y lo que es más importante, verás al señor Snake con un look mucho más fashion que en el resto de la aventura.

Para **cambiar de cámara durante los videos** utiliza los botones R y L, mientras que para hacer zoom debes pulsar el botón B.

BOSS SURVIVAL

Tras completar el juego, en el apartado opciones aparecerá esta nueva modalidad, que consiste en **eliminar a todos los enemigos finales de forma consecutiva,** y de nuevo en el menor tiempo posible.

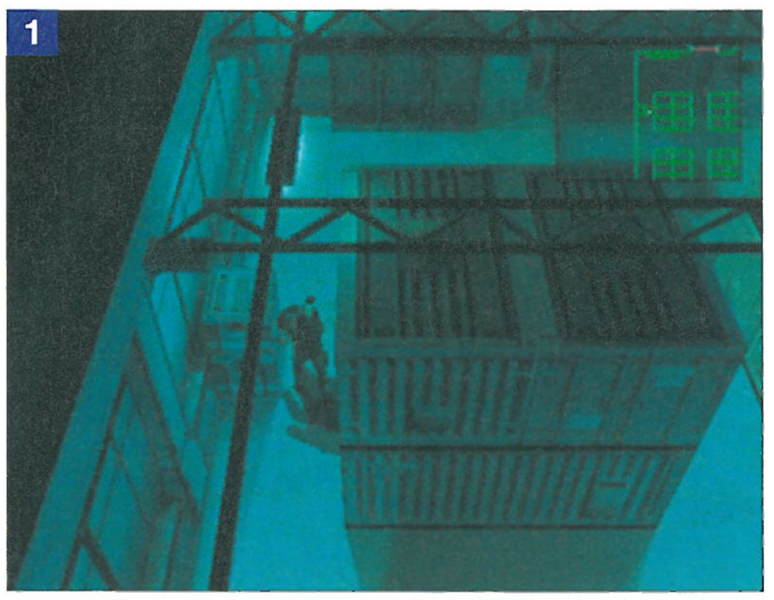
DOG TAGS

Las Dog Tag, son las **chapas de identificación** que llevan los soldados en el campo de batalla. Para conseguir quitárselas, o más bien obligarles a que te las entreguen, debes apuntarles a la cabeza con alguna de tus pistolas.

Acércate sigilosamente por detrás del soldado y, cuando estés muy cerca, apúntale con tu arma, preferiblemente la M9. Sin bajarla, date prisa y colócate frente a él. En este momento ya podrás utilizar la vista subjetiva y apuntarles a la cabeza para que, amablemente, te entreguen la identificación.

Según el nivel de dificultad que hayas elegido, los nombres que aparecerán en las chapas serán distintos, a excepción de las correspondientes a los personajes del propio juego. Vamos a darte unas pistas para conseguir unas muy chulas.

- Para conseguir la **identificación de Psycho Matis y Sniper Wolf,** tendrás que balancear su cuerpo después de vencerlos.
- La **chapa de Vulcan** la encontrarás junto a su ametralladora, después de que se lo hayan comido los cuervos.
- En el Nuke Building B1, **duerme a Meryl y mueve su cuerpo** para hacerte con ella.
- Durante el **combate que mantienes contra Liquid sobre el Metal Gear,** en un momento u otro dejará caer su identificación. Píllala, ya.








Empieza la operación SNAKE

El famoso Solid Snake ha sido "reclutado" por el ejercito para llevar a cabo un difícil misión. Nada menos que infiltrarse en Shadow Mosses y rescatar a los rehénes que retienen los ex integrantes de FOXHOUND, un equipo miliar de élite. Vamos a sacarlos con vida de allí, soldado.

Estos locos mercenarios han amenazado con **lanzar una cabeza nuclear contra alguna ciudad del mundo.** Snake, no te acongojes, pero dispones de 18 horas para solucionar la situación. Bueno, y también de una fuerza física sobrehumana, caray.

CARGO DOCK

En cuanto tomes el control de Solid, entra en el agua y ve al lado derecho. Junto a las escaleras encontrarás un **detector de vida (AP Sensor)**. Vuelve a las anteriores escaleras y, antes de subir, coge la Ration que te espera tranquilamente en la parte izquierda.

Hecho esto, agáchate y ponte bajo la caja metálica observando los movimientos del soldado que va en tu dirección. Cuando no te pueda ver, pégate contra la pared de enfrente y, observando el mapa, vigila el rango de visión del soldado que patrulla el lado derecho de la sala. Cuando el soldado de la izquierda avance hacia arriba y el otro soldado te dé la espalda, o su rango de visión no esté en el mapa, ve a por el primero y ahógalo presionando el botón A [1]. Sigue rápidamente hasta los armarios situados enfrente y abre el de la izquierda para coger la **pistola de dardos M9.**

En ese momento el ascensor ya tiene que haber llegado, y tendrás que usar tu recién adquirida pistola para dormir al soldado que va a salir de él. Ahora ya puedes subir con tranquilidad al montacargas.

Si te descubre el enemigo, la mejor y más segura manera de pasar desapercibido mientras está activada la alarma es meterte en el agua. Si consiguen dispararte y necesitas más vida, en el lado derecho del muelle podrás encontrar otra Ration.

HELIPORT

La maniobra de distracción ideada por el coronel ha hecho efecto y Liquid, montado en su poderoso Hind D, partirá en busca de los cazas que han sido enviados para facilitarte la incursión en terreno hostil.

Como verás, la puerta principal está cerrada pero hay dos conductos de ventilación por los que no te será muy difícil adentrarte en el hangar. [2]

Ve hacia el lado derecho y avanza por la zona nevada, ocultándote tras las cajas, hasta dar con la Ration. Cuando el soldado vea tus huellas y las siga, ve por detrás y trata de dejarlo inconsciente -o ve un poco más lejos, si lo que estás buscando es conseguir un buen ranking- [3].

Dentro del camión, tras la caja, encontrarás la **pistola SOCOM** [4], y debajo de él podrás hacerte con un buen pak de munición para la M9.

Ve hacia las escaleras de la derecha, evitando ser descubierto por la cámara de vigilancia, y sube al piso de arriba. Avanza tras el soldado genoma [5] hasta la parte central y agáchate para reptar, como una serpiente, a través del conducto de ventilación [6].

TANK HANGAR

Cuando hayas recorrido gran parte del conducto, escucharás una pequeña conversación en la que dan a conocer la **localización del jefe Darpa,** y de una misteriosa mujer.

COMBATE HOLDING CELLS

Pelotón de Asalto

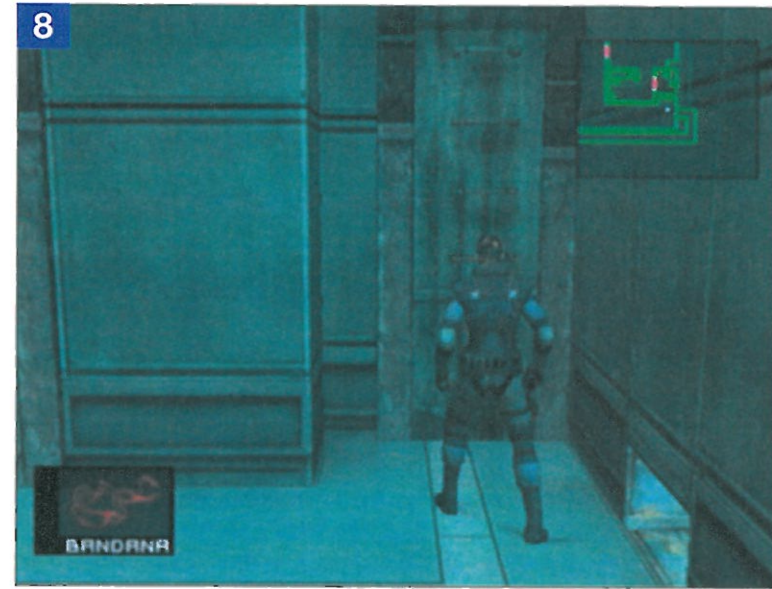


Colócate de cara a la puerta principal, en el pequeño pasillo de la izquierda, y **selecciona la SOCOM.** Ponte en primera persona pulsando Z, y dispara a la cabeza de los soldados que vayan entrando.

A medida que vayas gastando munición, y posiblemente Rations, coge las que vayan soltando los soldados que caigan para restablecer tus provisiones.

Cuando hayas eliminado a unos 12 soldados más o menos, el siguiente pelotón te lanzará varias granadas antes de entrar, o sea que tienes que apartarte lo más lejos posible de la puerta o puede que la explosión te pille en medio.


7


8


9


10


11


12

Además, ya saben que hay un intruso en las instalaciones por lo que la vigilancia será más exhaustiva.

Al final del conducto, presiona Y para bajar las escaleras y camina despacio, para no hacer ruido en el suelo metálico, hacia la izquierda, donde encontrarás unas **granadas.**

Desde esta misma posición, selecciona la M9 y dispara a los dos guardias que hay en el piso inferior para dormirlos [7]. Después, evita la cámara de vigilancia y entra en la primera sala que veas abierta a tu derecha. Esquiva la cámara para coger las **gafas térmicas (Thermal G)** en la esquina inferior derecha. Rodea todo el pasillo, esquiva la cámara de la esquina izquierda, baja las escaleras y pulsa los botones del ascensor.

HOLDING CELLS

En la planta B1, recorre el pasillo hasta el extremo opuesto, y deslízate por el conducto de la derecha para coger una Ration. Vuelve a salir al pasillo y sube las escaleras de la pared [8].

Si avanzas hacia el lado izquierdo podrás ver a un soldado en el W.C. y un poco más adelante encontrarás **munición para la M9.** Retrocede y continúa hacia arriba.

En la primera celda verás como la chica de la que hablaban los soldados hace deporte (si sales del conducto y vuelves a entrar, la verás hacer diferentes ejercicios con otra "ropa").

En la celda contigua encontrarás a **Donald Anderson,** quien te explicará que los terroristas se han hecho con el control del Metal Gear, una arma poderosísima que ha construido el gobierno. Transcurridos unos minutos, **el jefe DARPA morirá** de un ataque cardiaco, aunque antes ya te habrá dado una **tarjeta con la que podrás abrir puertas de nivel 1.**

Antes de que te abran la puerta, coge la Ration situada bajo la cama y espera a que vengan a investigar [9].

La mujer de la celda anterior ha noqueado al guardia y se ha apoderado de su pasamontañas y de la ametralladora. Al abrir la celda verá al jefe muerto y creerá que has sido tú quien lo ha matado, pero antes de que la convenzas sobre tu inocencia, un pelotón de soldados irrumpirá en la habitación para aniquilaros.

Tras el combate, y un pequeño contratiempo con la chica, vuelve a entrar en la sala de la derecha y pasa en el lavabo, donde encontrarás **munición para la M9 y un Book** [66]. Después, coge **munición para la SOCOM** del interior del armario, vuelve al ascensor y baja a la planta B2.

ARMORY

En los pasillos verticales 1, 2 y 3, empezando por la izquierda, hay **trampas en el suelo.** Para sortearlas tendrás que pasar junto a las paredes muy deprisa, para no caer al vacío.

Entra en el cuarto que tiene la puerta de nivel 1, y coge todas las **bombas C4** que hay en su interior. Vuelve a salir y dirígete a la parte izquierda de la pared inferior, donde detonas una C4 para acceder a una nueva zona [11].

Atraviesa la pared y utiliza otra **bomba C4** al final del pasillo. En la siguiente área, coloca una C4 en la pared de la derecha y otra en la frontal, y avanza por esta última.

Después del reñido duelo, un nuevo personaje irrumpirá en escena cortando todos los cables del área [12].

Además, el presidente de ArmsTech te explicará que confesó todo lo que querían saber sus captores mientras lo torturaban, aunque todavía tienes la posibilidad de impedir el lanzamiento del misil que pretenden lanzar con el Metal Gear, inhabilitando su funcionamiento con varias tarjetas.

Después de la conversación, y de una nueva muerte súbita, ya tendrás una **tarjeta de nivel 2, un MO Disk** y una pista muy importante para localizar a Meryl, la chica de la prisión.

En la parte trasera de la caja del juego verás una **foto con el número de CODEC** correspondiente a Meryl, **140.15 (94)**. Llámala enseguida y vuelve a la sala principal de la armería.

COMBATE ARMORY

Revolver Ocelot

Un vaquero contemporáneo, experto en el manejo del revolver, muy hábil, un tipo engañoso, será tu próximo adversario en el juego.

En el centro de la pantalla está apresado el presidente de ArmsTech, otro importante rehén de FOXHOUND que debes rescatar, pero no lo vas a tener nada fácil porque una infinidad de cables enlazados por bombas plásticas, lo mantienen atado a la columna central.

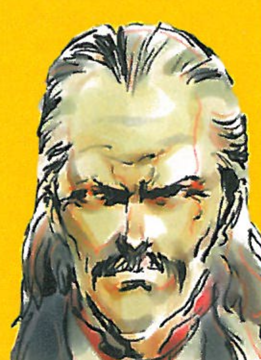
Durante el combate no puedes tocar ninguno de los cables, o tendrás que empezar de nuevo.

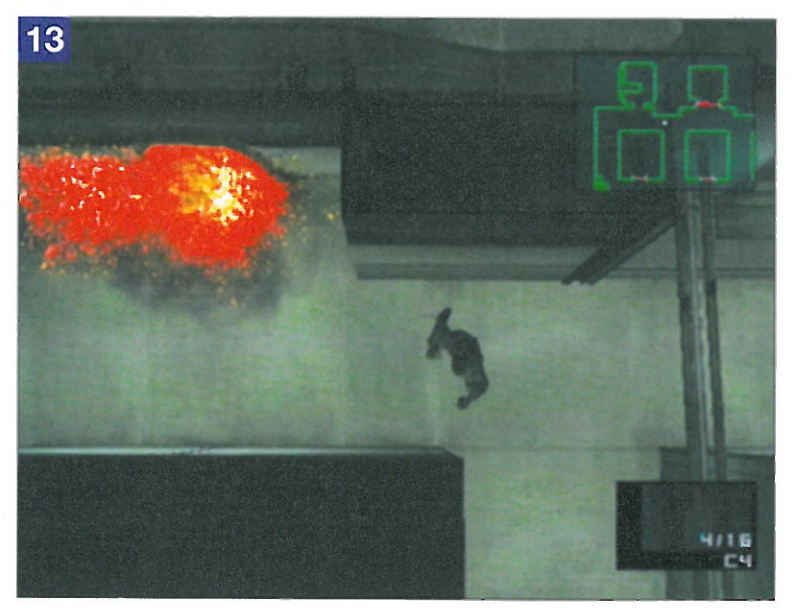
Para empezar con Ocelot, apúntale en cuanto empiece a correr y dispárale en la distancia. Cuando le alcance el disparo, corre y colócate junto a él para no dejarle respirar ni un instante.

A partir de este momento corre en la misma dirección que él, y ve disparándole hasta que su barra de vida llegue a cero.

Si sigues estos consejos, el riesgo de recibir un disparo es completamente nulo, ya que al colocarte a su espalda lo único que hará Revolver es correr de un lado a otro, confundirse y quedarse a tu merced para que acabes con él.

Si te falta munición, puedes cogerla en las esquinas de la sala y junto a algunas columnas.





13



14


15


16


17


18

En el cuarto de la derecha, nivel 2, hay una **ametralladora FAMAS,** una **caja de cartón (Box 1)**, y munición, pero utiliza las **gafas térmicas** para ver dos pequeños rayos que atraviesan la habitación de lado a lado. Arrástrate por debajo para coger el arma sin que salta la alarma.

Ve al cuarto de la izquierda, también de nivel 2, y coge todas las granadas que veas. Pronto las necesitarás.

Ahora tienes que disparar con la M9 a los dos soldados que vigilan la planta, y utilizar C4 en las paredes falsas a izquierda y derecha del ascensor [13]. En ellas encontrarás granadas y munición. Llama al ascensor y regresa a la primera planta.

TANK HANGAR

Nada más llegar, utiliza la M9 con cautela para dormir a los dos guardias que vigilan el hangar: uno en la planta inferior y otro en la superior. Después ve hacia la puerta de nivel 1 que hay en el lado derecho, **duerme al guardia, y coge el silenciador (MCR Comp)** en la esquina inferior derecha. Ya puedes usar la SOCOM para destruir las cámaras sin que salte la alarma.

Sube al piso de arriba, cárgate la primera cámara y coge las granadas de la habitación izquierda. Continúa a la derecha y entra en la última sala para coger un **detector de minas (Mine D)**.

Meryl ya habrá abierto la compuerta de nivel 5. Colócate las gafas térmicas y evita los rayos andando despacio.

CANYON

Por fin aire fresco. Activa el detector de minas que acabas de coger y agáchate. Arrastrándote sobre las minas las podrás desactivar y añadirlas a tu amplia colección. Coge la Ration del lado izquierdo y sigue adelante.

NUKE BUILDING 1F

Con una nueva **tarjeta de nivel 3** en tu poder, ve hacia la izquierda y coge la Ration [14]. Da media vuelta y baja la rampa para llegar al silo de misiles. Esta es una zona de máxima seguridad en la que no se pueden usar armas, de modo que tendrás que esquivar a los enemigos o atacarlos cuerpo a cuerpo.

Agáchate y mira bajo la puerta hasta que pase un soldado hacia la derecha. Aprovecha para entrar y avanzar hacia el lado izquierdo procurando no pisar el suelo metálico.

Ocúltate entre las dos columnas que hay junto a la pared y espera a que vuelva a pasar el mismo soldado. En ese momento sigue hacia la izquierda hasta la pared, sube las escaleras de arriba pero quédate a media altura. El soldado de la parte superior tiene que irse a la esquina derecha antes de que puedas continuar subiendo.

Después, ve rápidamente hacia el ascensor para bajar a la planta B1.

Si tarda demasiado en llegar y el soldado vuelve a pasar frente a ti, pégate a los mandos del ascensor y el muy torpe no podrá verte [15].

NUKE BUILDING B1

Primero, selecciona la M9 y dirígete al baño de caballeros, situado en el lado izquierdo del pasillo. Dispárale al soldado para dejarlo inconsciente [16] y coge la Ration si la necesitas.

Dirígete a la sala situada frente al ascensor y duerme al soldado nada más entrar [17]. Ve a la derecha y coge el **Nikita y la munición** que verás alrededor, antes de volver al ascensor y bajar hasta la B2.

NUKE BUILDING B2

A continuación te encontrarás varios obstáculos peligrosos, pero fáciles de sortear. **El suelo está electrificado y un gas letal** llena totalmente la planta.

Cuando llegues al suelo eléctrico, dispara un **misil teledirigido,** y llévalo hacia el final del pasillo contiguo para destruir el generador que crea la barrera eléctrica [18].

Sortea los disparos de las cámaras, y las esquinas de puertas y mobiliario para llegar al objetivo antes de que la barra de autonomía del misil se agote.

Si la barra de oxígeno se acerca a su fin, ve a la habitación anterior para rellenarla con aire limpio.

Cuando tengas vía libre, entra en la primera habitación a tu izquierda para coger una Ration, y en la tercera, elimina la cámara antes de entrar, y pilla un **Book y la máscara de gas (Gas Mask).** Utilízala enseguida y continúa hacia el lado derecho del

COMBATE CANYON



M1 Tank

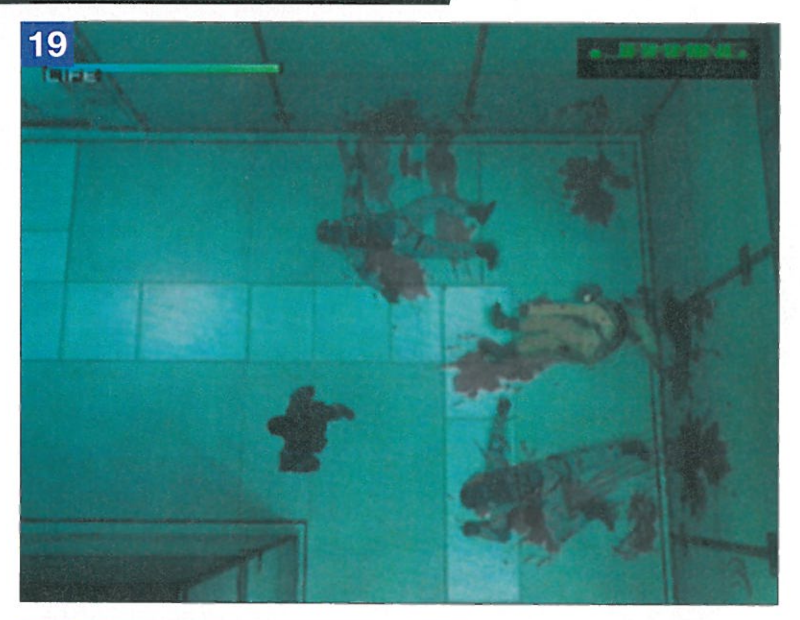
Bueno, ha llegado la hora de enfrentarse al supertanque. Estrategia que debes seguir. Primero, utiliza una **granada Chaff** para inutilizar su radar e impedir que te pegue un cañonazo nada más empezar. Ahora tan solo tendrás que moverte cerca del tanque para impedir que se aproveche del cañón.

Para esquivar las ruedas del tanque, y de paso también su incansable ametralladora, lo que tienes que hacer es correr de un lado a otro dando vueltas, pero sin acercarte demasiado.

Cuando parezca que el movimiento del monstruo de hierro se ralentiza, utiliza una granada para colarla por la apertura superior.

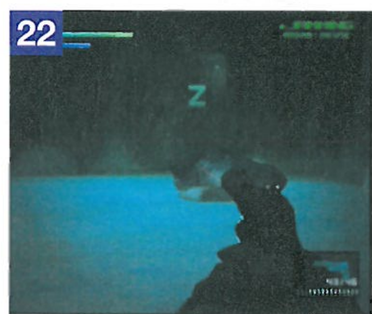
Si consigues que entre en el interior del tanque, le quitarás media barra de vida al artillero, pero si solo la colocas junto a él le restarás muy poca vida.

Acaba con dos soldados y habrás superado la prueba.

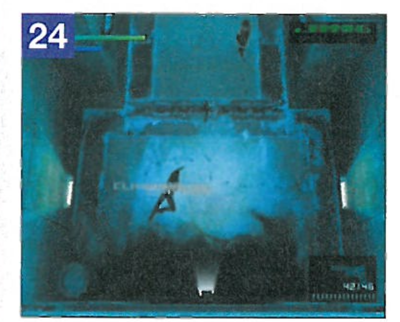












COMBATE NUKE B2



Ninja

Este combate se desarrollará en cuatro fases, en las que debes utilizar la lucha cuerpo a cuerpo, ya que las armas de fuego son inútiles.

1º FASE: Acércate sin miedo y golpéale varias veces hasta que guarde su katana.

2ª FASE: Empieza el combate. Corre delante de él esquivando sus combos de patadas, y después atácale por la espalda. Conviene poner un escritorio de por medio para obligarle a saltarlo, porque de esa forma a ti te facilitará el ataque en cuanto pise el suelo.

3ª Fase: Ninja empezará a usar el camuflaje óptico para ocultarse en las esquinas del despacho. Utiliza las gafas térmicas para localizarlo.

4ª Fase: Perdido el camuflaje y gran parte de la energía, tan solo le quedan los golpes físicos. Acércate a él y sigue corriendo sin detenerte. Cuando dé un puñetazo al aire es tu turno para atacarle por la espalda.

Si tienes problemas de vida, dispara a la figura de Mario en el monitor en la esquina superior derecha del despacho.

pasillo, disparando a la cámara situada sobre la puerta. Atraviesa la zona en la que has presenciado la masacre [19], y entra en la siguiente habitación.

Gracias a Otacon obtendrás una **tarjeta de nivel 4** y mucha información sobre **REX,** pero aún debes llegar a él para desactivar el misil.

El siguiente movimiento es encontrar a Meryl. Ve al ascensor y sube a la B1.

NUKE BUILDING B1

En la sala frente al ascensor hay un soldado con un peculiar movimiento de caderas [20]. Haz que te vea y corre tras "él" hasta el lavabo de señoras, en la parte derecha del pasillo. Volverás a ver a Meryl, y en buenas condiciones.

Con la **tarjeta PAL y una tarjeta de nivel 5** en tu poder, ve al final del pasillo, a la puerta de nivel 5, y entra en la siguiente sala [21]. Baja las escaleras y coge la munición.

CAVES

Ve hacia el lado derecho para coger una Ration y munición. Da media vuelta y sube por el camino nevado, agáchate y selecciona la **M9 para dormir a al lobo** que hay al otro lado de la pared rocosa [22]. Avanza hasta el final, gira a la derecha y elimina al lobo que verás en el siguiente claro.

En la parte baja de la pared derecha hay otro hueco para pasar. Al encontrar a Meryl, los lobos actuarán de forma más cariñosa que antes [23]. Si quieres pasar inadvertido, dale un puñetazo a Meryl y usa la Box 1. El lobo pequeño impregnará la caja con sus feromonas, lo que hará que los demás animales te vean como uno de su especie, siempre que vayas dentro de la caja.

UNDERGROUND PASSAGE

El siguiente tramo está minado pero Meryl conoce el camino para evitar las explosiones. Ignora completamente las indicaciones y recorre toda la zona agachado. De este modo también es imposible salir herido e incrementarás aún más el número minas [24].

Tras el percance tendrás que conseguir un **rifle de francotirador** para eliminar al enemigo. Retrocede hasta la sala donde descubriste a Meryl, en el Nuke Building B1, y duerme al vigilante. Inspecciona la primera sala a tu izquierda para coger una **caja de cartón (Box 2)**. Después,

COMBATE NUKE BUILDING B1

Psycho Mantis

Cuando Meryl, que está siendo manipulada, te apunteo con la pistola, noquéala con golpes físicos o la M9. En ese momento, Psycho Mantis te leerá la mente y empezará a atacarte tras unos pequeños y rocambolescos trucos de "magia".

Para evitar que se meta en tu mente, y así pueda anticiparse a tus movimientos, cambia el control pad del primer al cuarto puerto de control. Ya podrás atacarle sin que consiga evitar los disparos.

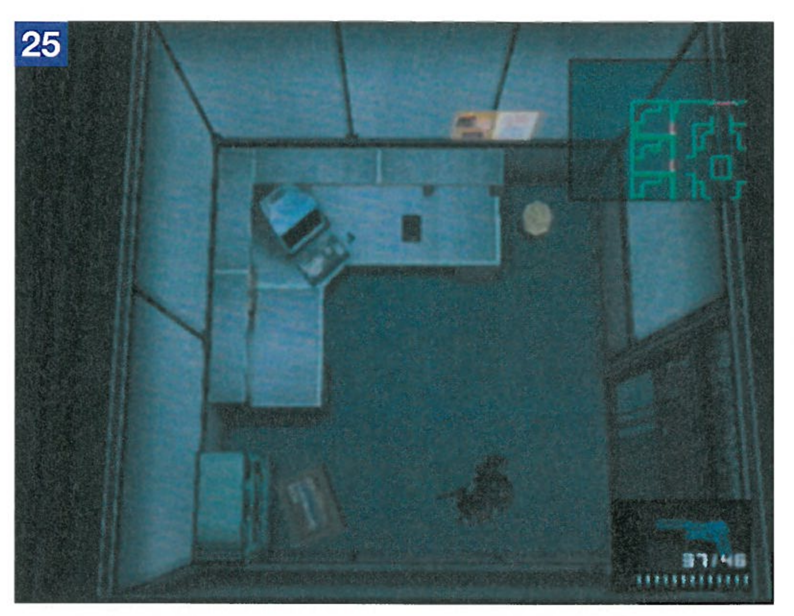
Pero todavía se guarda un as en la manga. Si mantienes la vista subjetiva durante segundos, pasarás inmediatamente a ver la habitación desde su punto de vista, por lo que tienes que apuntar rápidamente y disparar sin pensártelo mucho.

Hay otro ataque que realiza con frecuencia aprovechando el camuflaje óptico. Consiste en aparecer en una determinada parte de la habitación, de forma aleatoria, y disparar bolas de energía. Descúbrele usando la vista subjetiva.

Durante el combate, Mantis controlará mentalmente varios objetos de la habitación y los utilizará en tu contra. Dispáralos mientras están inmóviles para destruirlos. Después, utiliza la FAMAS para atacar a Mantis y apartar los sillones que utiliza para protegerse. Cuado acabes la munición, continúa con la SOCOM.

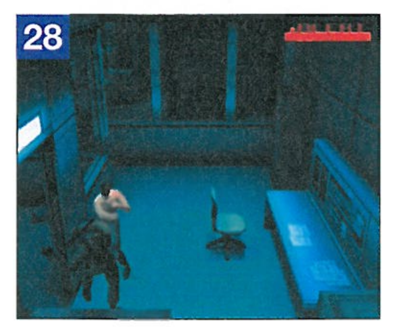
Casi al final, volverá a utilizar a Meryl un par de veces. Golpéala para dejarla inconsciente, y concéntrate en Mantis hasta acabar con él.















baja e inspecciona la tercera sala de la izquierda. Coge **rifle francotirador de dardos tranquilizantes (PSG1-T), munición y Pentazemin** [25].

Vuelve a la zona nevada y duerme otra vez a los lobos, pero no sigas por debajo de la pared de la derecha. Ve por la de abajo para acceder a una zona en la que conseguirás más munición y Pentazemin.

Atraviesa el estrecho pasillo y ve hasta la puerta de la derecha. Los soldados genoma sabían que pasarías, y te han preparado una trampa.

HOLDING CELLS

Te encuentras en la sala de torturas, en la misma planta que las celdas donde estaban el jefe DARPA y Meryl.

Según resuelvas la situación, así será el final del juego. **Si te rindes en la tortura, Meryl morirá;** si la resistes, tendrás otra oportunidad para salvarla.

Para superar la tortura, presiona A a toda velocidad mientras duran las descargas eléctricas. Así conseguirás rellenar la barra de vida [26].

Si no puedes aguantar la tortura, o quieres ver el final alternativo, presiona **Start + A para rendirte.**

Cuando llegues a la celda, llama a Otacon para pedirle ayuda, y espera hasta que te lleven a la sala de tortura.

Al volver, espera a que le dé un apretón al guardia [27], y al poco rato aparecerá Otacon, y te dará un **pañuelo (Handker) y un bote de Ketchup**. Cuando se vaya, túmbate en el centro de la celda y abre el ketchup.

El guardia creerá que te ha pasado algo y entrará a socorrerte. Ponte de pie y sal de la celda como un rayo, no sin antes golpear al soldado para dejarlo inconsciente. [28]

DE VUELTA AL UNDERGOUND PASSAGE

En la sala contigua, coge tu equipo (incluye una nueva **tarjeta de nivel 6**), destruye la cámara y sal.

Cárgate la cámara junto al ascensor y revisa tus cosas. Seguramente Ocelot haya colocado una bomba en la caja que has cogido antes. Pulsa A para lanzarla o de lo contrario te matará.

Ve a la planta B2 y, tras dejar inconscientes a los soldados, entra en el cuarto con la puerta de nivel 5. Usando las gafas térmicas pasa por debajo de los rayos y coge la **PSG1.**

Sal, ve a la sala donde luchaste contra Ocelot y sal por la parte de abajo. A tu derecha encontrarás el agujero que hiciste hace un rato, dispara contra la cámara y entra en la primera puerta que veas. Después de destruir la cámara de la esquina derecha, arrástrate bajo las rejas y coge la **cámara fotográfica**.

Ahora ya puedes volver hasta el Nuke Building, eliminando a los soldados que vigilan el Canyon. Usa el ascensor hasta la B1 e inspecciona las salas donde todavía no has entrado. En ellas encontrarás **Medicine y munición para tus armas** [29].

Vuelve al ascensor y baja a la B2, colócate la máscara de gas y corre hacia el lado oeste. Encontrarás muchos despachos con puertas de diferentes niveles, aunque a estas alturas ya las puedes abrir todas.

Para moverte con tranquilidad, utiliza varias **granadas Chaff** mientras pillas más munición, unas **gafas de visión nocturna (N.V.G) y un valiosísimo chaleco antibalas (B. Armor)**, que reducirás el daño a la mitad.

Vuelve a la planta B1, y sal a la zona nevada. Equípate con el **Handker,** pasa sin miedo la zona donde se encuentran los lobos, y continúa hasta la puerta donde te tendieron la trampa.

COMMUNICATION TOWER A

Al atravesar la puerta saltará la alarma, y serás perseguido hasta el tejado sin que puedas hacer nada para impedirlo.

Coge la cuerda (Rope), equípate con la FAMAS y el chaleco antibalas, y empieza a subir las escaleras después de matar a los dos soldados que tienes detrás. A partir de ahora no dejes de correr hasta llegar al tejado, eliminando a los enemigos que se acerquen demasiado [30].

Al llegar arriba, elimina a los últimos soldados y la alarma cesará.

Sube las escaleras de la derecha y acércate a la antena. Liquid Snake,

COMBATE U. PASSAGE



Sniper Wolf

Pues sí, en cuanto vuelvas al Underground Passage, nuestro amigo Sniper Wolf estará esperándote con los brazos abiertos. ¿Qué hacer?

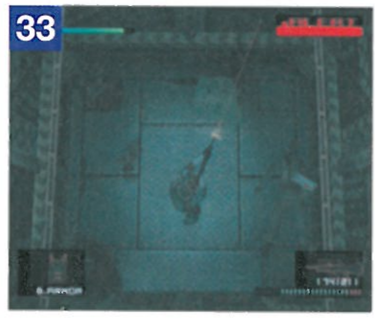
Muy fácil. Coge la munición que hay en las esquinas izquierda y derecha, túmbate en el centro de la pantalla y selecciona la PSG1-T. Aprovecha que te apunta con un láser para descubrir la situación del francotirador, usa un pentazemin y haz un zoom con el teleobjetivo (botón B) para apuntar con mayor fiabilidad. O sea garantía de acierto.

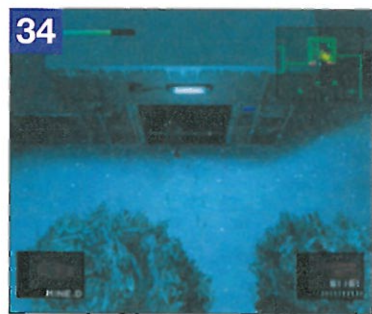
Desde este momento, no pares de seguirla, y dispárale siempre que puedas. Si no la dejas salir de tu teleobjetivo, no tendrá ninguna oportunidad de dispararte y podrás acabar con ella en un suspiro.

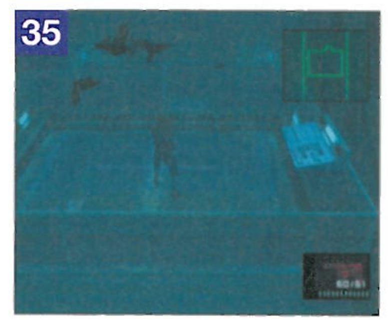
Si por alguna razón (que se nos escapa) logra dispararte, pulsa R, ponte en pie y vuelve a pulsar R para equiparte de nuevo el rifle. Esta es la manera más rápida y segura de apuntar a tu objetivo tras recibir un impacto.


31


32


33


34


35


36

COMBATE TOWER B



Hind-D

Armado con tu Stinger y protegido con el chaleco antibalas, afrontarás este reto sin problemas.

Si miras el mapa podrás saber la localización exacta del helicóptero, y así sabrás en qué lado del depósito (en el centro de la azotea) debes colocarte para evitar los impactos de su metralla.

Utilizando dichos depósitos como protección, apunta al aparato hasta que se fije el blanco y dispara un misil. Como son guiados por calor, no debes preocuparte si el enemigo se mueve o no. Si el blanco está fijado y no hay objetos de por medio, siempre acertará. Dispara y escóndete hasta quitarle un tercio de la vida. Entonces te disparará un misil a la parte baja del escenario.

Sigue la situación del helicóptero apuntando al suelo en la dirección que te indique el mapa. Cuando suba a una altura normal, dispárale y ocúltate tras el depósito. Al acabar con su barra de vida, sitúate tras la pared de la izquierda para evitar el impacto de su último misil.

subido en el Hind destruirá el pasillo por donde tenía que continuar, e intentará matarte.

Junto a la barandilla, selecciona la Rope para iniciar el descenso y olvida por completo a tu enemigo, ya que no puede alcanzarte.

Para hacer rápel, presiona A para saltar, y marca dirección con el stick analógico. Para no gastar la barra de Grid antes de llegar, sitúate durante un instante sobre una de las vigas horizontales, y sigue bajando **[31]**.

Una vez en el corredor, utiliza las **gafas de visión nocturna y selecciona la PSG1-T.** Al final verás tres soldados, dispárales desde lejos..

Hecho esto, continúa corriendo sin parar hasta la siguiente puerta y recoge el **lanzamisiles (Stinger)**.

COMMUNICATION TOWER B

Baja las escaleras y camina hacia la derecha hasta comprobar que el último tramo está derruido. Al volver a la misma planta por la que has entrado, encontrarás a Otacon inspeccionando el ascensor. Continúa hasta el tejado de la torre, destruyendo las cámaras de vigilancia que encontrarás en la pared de las plantas 11, 15, 19 y 23 **[32]**. Al final, recorre la última planta para coger munición del lanzamisiles, y utiliza las escaleras de la parte superior de la pantalla. Baja y llama al ascensor que acaba de arreglar Otacon.

Pulsa el botón de la primera planta y te darás cuenta de que tienes compañía. Con la FAMAS, acaba con los 4 soldados que te rodean **[33]**.

En la primera planta, elimina las cámaras de vigilancia que hay en la siguiente sala y el próximo pasillo, y continúa hasta salir del edificio.

SHOW FIELD

Cuando acabe la emotiva escena, revisa los almacenes que hay a los lados del claro nevado, y utiliza la SOCOM para destruir las cámaras de vigilancia antes de entrar. Encontrarás gran cantidad de **munición, Rations y una nueva caja de cartón (Box 3)**.

En el almacén en la esquina noreste también encontrarás varios objetos, pero deberás entrar arrastrándote para evitar que exploten las minas **[34]**.

Por último, entra en el almacén noroeste, destruye las dos cámaras y baja las escaleras.

BLAST FURNACE

Desde la puerta, selecciona la M9 y duerme al guardia. Acércate a la valla de enfrente y dispara al guardia de la planta inferior. En este momento, fíjate en una grúa que se mueve de izquierda a derecha en la pared de la izquierda. **Dispárale dos misiles, con el Stinger o el Nikita,** para derribarlo. Después ve hacia el lado izquierdo de la sala y pégate a la pared. Tendrás que pasar, con mucha tranquilidad, hasta el otro lado sin despegarte de la pared. Baja las escaleras y sal por la puerta del noreste.

CARGO ELEVATOR

A los lados del montacargas hay municiones. Cógelas, ve hasta el panel de control y activa el elevador. Un grupo de soldados aparecerá de la nada para detenerte. Selecciona la Famas y dales caña.

Cuando llegues al final del trayecto, fíjate en el mapa para detectar una cámara de vigilancia, selecciona la Socom y destrúyela. Después ya puedes ir al lado derecho, coger la munición y la Ration de las esquinas y activar el siguiente montacargas.

Durante el breve viaje un grupo de cuervos sobrevolará tu cabeza **[35]**. No les dispares ni golpees si no quieres que tomen represalias. Mientras tanto, el Sr. Master insistirá en un espinoso tema, pero no se esclarecerá.

Revisa toda la planta inferior para coger munición y atraviesa la puerta.

WAREHOUSE

Después del combate, el propio Vulcan te resolverá muchas incógnitas, y te entregará una tarjeta de **nivel 7 [36]**. Sal por la siguiente puerta y avanza despacio por el lado izquierdo del pasillo. En el centro hay dos trampas mortales. Usando la M9, duerme al soldado y espera que baje su compañero. Entonces, duérmelo del













mismo modo. Selecciona la Socom, destruye las cámaras que hay a izquierda y derecha de la puerta de enfrente y continúa hacia delante.

UNDERGROUND BASE

Por fin tienes al **Metal Gear ante tus ojos.** Avanza por el lado derecho, sube las primeras escaleras, duerme al guardia y sigue hasta arriba. Gira a la izquierda, cambia a primera persona hasta que veas a un nuevo guardia que tendrás que dormir [37].

Al acercarte a la cabina de control, escucharás una conversación un tanto extraña, sobre todo porque no intentarán matarte.

Al mismo tiempo, Otacon descubrirá que en realidad la tarjeta PAL que tienes es toda la ayuda que necesitas para desactivar el lanzamiento del misil, aunque su utilización tiene truco. Para poder cambiarla de color, y de este modo tener acceso a cada uno de los ordenadores que hay en la sala, tendrás que jugar con la temperatura ambiental.

Por otra extraña razón, Ocelot te disparará en la tarjeta haciendo que caiga al agua del piso inferior. Baja las escaleras y da vueltas por las aguas. La vida se te consumirá por completo si te pasas mucho rato en remojo, pero no te queda más remedio que **coger una bomba de tiempo.** En cuanto suceda, lánzala de nuevo al agua y **contesta al Codec.** Master te dirá que la tarjeta se la ha comido una rata. Ponte las gafas térmicas, selecciona la Socom y observa un punto en el mapa que se mueva. Encontrarás la rata en la zona situada frente a las escaleras. Elimínala y recoge la PAL.

Sube hasta la cabina de control, pero no entres, y dispara a las dos cámaras de vigilancia desde la puerta [38]. Ahora podrás usar la tarjeta PAL en el primer ordenador. **Para hacer que la tarjeta se ponga de color azul tendrás que enfriarla.** Ve a la zona donde luchaste contra Raven para tal propósito y duerme a todos los guardias que la vigilan.

Selecciona la PAL y espérate un rato hasta que cambie de color [38]. Vuelve a la cabina, utiliza la tarjeta en el siguiente ordenador, y retrocede hasta las sala de calderas, lugar donde tendrás que esperar un ratito más hasta que la tarjeta se vuelva roja. El mejor lugar para esperar es frente a la puerta principal, junto a las tuberías que despiden vapor.

Tras introducir la tarjeta en los tres ordenadores activarás el lanzamiento del misil, precisamente todo lo contrario de lo que querías conseguir. Pero no te preocupes porque sabrás quién te ha engañado todo este tiempo para que le ayudaras a activar el arma.

Al terminar la conversación, las puertas de la cabina se cerrarán y un mortífero gas las llenará enseguida. Utiliza la máscara de gas, llama a Otacon, y espera hasta que nuestro amigo te abra la puerta [40].

En la pasarela que hay fuera, tendrás una intensa y larga conversación con tu hermano antes de abordar el tramo final del juego. Allá vamos.

ESCAPE ROUTE

Independientemente de a quien hayas salvado, a Otacon o a Meryl, la última parte del juego se desarrollará de la

ENEMIGO

Sniper Wolf

La sensual francotiradora te está esperando otra vez, en una inmensa zona nevada.

Equípate con el chaleco, el PSG1 y busca, desde el mismo lugar en el que apareces, la situación de Sniper.

Cuando sepas exactamente donde está, siempre se oculta tras los troncos de los árboles, utiliza un pentazemin y apunta a la cabeza. Después de cada disparo, y hasta el final de la lucha, no le quites el ojo de encima y no podrá dispararte ni una vez.

En cuanto se te pase el efecto del fármaco, tomate otro para apuntar mejor. [262-264]

COMBATE WARE.

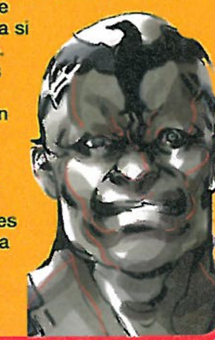


Vulcan Raven

Primero, ocúltate tras alguna de las cajas, y dispara un Nikita. Recorre los pasillos hasta que impacte en su cuerpo y repite la operación hasta que empiece a correr. Podrías seguir usando Nikitas o Stingers, pero su velocidad impedirá que aciertes en el blanco.

Selecciona las minas (Claymore) y equípate el detector de minas. Coloca minas por los pasillos por los que suele pasar Raven, dejándote vía libre para escaparte de su enorme ametralladora si es necesario.

Vale, pues parece que has dado con el método correcto para vencer. Usa minas antipersonales y caerá forma rápida y sin correr riesgos.















COMBATE UNDERGROUND BASE

Metal Gear

Para eliminar a este gigantesco amasijo de hierros debes tener en tu poder una buena cantidad de misiles Stinger, aunque si te faltan, puedes coger unos cuantos en los lados de la plataforma donde te encuentras.

Los ataques de este robot son mucho más amplios que los del resto de enemigos. Así que mucho ojo.

Para empezar, si te acercas demasiado intentará pisarte o cortarte con su rayo láser. A media distancia también puede usar su láser o las ametralladoras que tiene a ambos lados de la cabeza. Pero si te parece poco, también a larga distancia te atacará por medio de misiles.

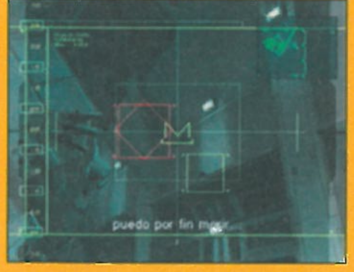
Quédate cerca de él, lo justo para que tenga que utilizar los misiles, y cuando lance su ataque, corre hacia él para esquivarlos. Cuanto más te alejes de él, más probabilidades habrá de que te impacte con alguno.

Justo después te atacará con sus ametralladoras. Entonces esquiva el ataque y apúntale rápidamente, usando el Stinger. El blanco es el radar situado en su hombro izquierdo (tu lado derecho).

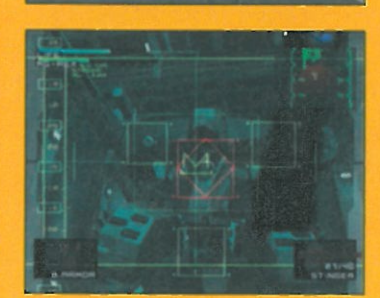
Cuando acabes con el radar, recibirás una ayudita del hasta ahora desconocido Ninja.

En la siguiente fase del combate sus ataques son los mismos, pero tu objetivo ha cambiado.

Siguiendo la misma táctica que antes, esquiva sus misiles y sus ametralladoras y apunta al propio Liquid, sentado en la cabina del Metal Gear, para descargar tu Stinger.







misma manera, así que no te preocupes por lo que hayas hecho.

Vuelve a la zona donde has luchado contra Liquid y coge la Ration [41]. En el siguiente pasillo, junto a las escaleras, tienes que coger una segunda Ration, y en el parking verás otra Ration en el lado izquierdo [42].

En el momento en que tu querida acompañante se haga con uno de los Jeeps, súbete en la parte de atrás y **utiliza la ametralladora para volar los bidones,** ya que estás disparando sin respiro, haz lo mismo con la puerta que impide tu huida [43].

La próxima parada será en un pequeño control con una guardia en cada lado. Elimínalos a ambos, no tendrás el menor problema, y continúa hasta el siguiente control, donde te esperan tres soldados más [44].

Inesperadamente recibes la noticia de que **el bueno de Liquid no ha muerto en la caída desde el Metal Gear.** Enseguida empezará a perseguirte **conduciendo un Jeep igualito al tuyo** [45-46-47-48].

Utiliza la **vista en primera persona y dispárale a tope,** sin que tenga un segundo de respiro, hasta salir al exterior donde, finalmente, caerá a nuestros pies, muerto, sobre la blanca nieve de Alaska.

Después de ver el final y echar un ojo al ranking, **graba la partida para poder empezar un nuevo juego con los objetos que hayas conseguido como extra.** Ponte en marcha, hay nueva aventura por delante.

COMBATE U. BASE



Liquid Snake

Pues nada, como ya imaginas tendrás que cargarte a Snake en un plazo de tiempo límite.

La táctica que debes usar empieza por acercarte a él y golpearle, usando el botón B, tres veces seguidas. La patada que das al final del combo es el golpe que le quita más cantidad de vida.

A medida que avance el combate, los contraataques de Liquid irán volviéndose mucho más violentos. Esquiva sus envestidas o hazle llaves (con botón A) para evitar que te ataque. Si logra golpearte y te quedas colgado por una mano, presiona el botón Y para volver a la cabeza del robot.

Sólo en







Juegos GBA

19,99 €
Precio unidad

+



Incluye una Memory Card 59 bloques

Game Boy Advance SP
GameCube Link
Use Your GBA SP With Your GameCube
Works With Link Compatible Software Games
Extra Long Cord For Comfortable Distance While Playing
Connects GBA SP To GAMECUBE
Hook It Up!

CONSOLA GAME CUBE NEGRA
+POKÉMON COLOSSEUM
+ CABLE CONEXIÓN
GAMECUBE-GBA SP

149,99 €

Promociones válidas hasta el 20 de Junio de 2004

ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Industrial Montigalá.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
P. Industrial Salinas
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
C.Comercial "Alcampo"
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C."Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C."Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María C. C."El Paso".
Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 P.I.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C. C."Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 689 01 65
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster. C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C."Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera". Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.
VALENCIA, 2 tiendas en:
• Burjasot
C. C."Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedavi
Avda. de la Albufera s/n
Tel: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n
Tel.: 986 23 56 41
VITORIA
C. Comercial "El Boulevard"
Tel.: 945 12 38 80
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44



La saga del legendario héroe de Hyrule, explicada paso a paso.

LEGEND OF ZELDA

- Recorremos todas las fases en un tiempo récord.
- Te contamos, paso a paso, cómo resolver el juego.
- Y descubrimos, por fin, los últimos hechizos.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

GUÍA RÁPIDA PARA LLEGAR AL FINAL

Ya es hora de que descubras la verdad sobre la primera princesa Zelda, y por qué sus descendientes llevan el mismo nombre. ¿Serás capaz de romper el maleficio que la mantiene dormida en un sueño eterno? No será fácil, pues terribles criaturas buscan la sangre de Link para resucitar a Ganon...

EN BUSCA DE LOS SEIS PALACIOS

Link deberá ganar experiencia a lo largo del juego luchando contra los ejércitos de Ganon en una perspectiva lateral de plataformas (salvo en los mapas). **Cuando derrotes a los guardias de los palacios y coloques los cristales sobre las estatuas,** conseguirás el **Triforce del coraje.**

PALACIO PARAPA

Partimos desde el palacio del norte, pero **nuestro primer destino es el palacio Parapa,** que se encuentra al noreste, en el desierto que lleva su mismo nombre. Para llegar hasta él, primero tendrás que **cruzar la montaña a través de un túnel secreto.** Después, dirígete al palacio. Para **conseguir el Candelabro,** sube a la plataforma elevadora y **baja hasta el final.** Después, continúa por la derecha y vuelve a bajar por el primer elevador que veas. Sigue hacia la izquierda para encontrarlo. Y cuando acabes con el jefe final, tendrás que **poner un cristal en la parte superior de la estatua,** operación que tienes que repetir en todos los palacios.

LA CIUDAD DE RUTO

Si, al salir del palacio Parapa, te encaminas **hacia el oeste, llegarás a la ciudad de Ruto.** Cuando encuentres a esta mujer **[1]** te pedirá que vayas a **una cueva que está en el desierto de Tantari, al norte,** antes de llegar a la ciudad. Recupera el trofeo y vuelve para hablar con la mujer. Esta vez te dejará entrar en la casa y hablar con su tío, que **te obsequiará con un hechizo de salto.** Ahora ya puedes encaminarte hacia el siguiente palacio. Para llegar, tienes que **viajar hacia el sur y atravesar una cueva.** Al salir de ella, camina hacia el este y después rodea las montañas hacia el noroeste hasta dar con la entrada **[2]**.

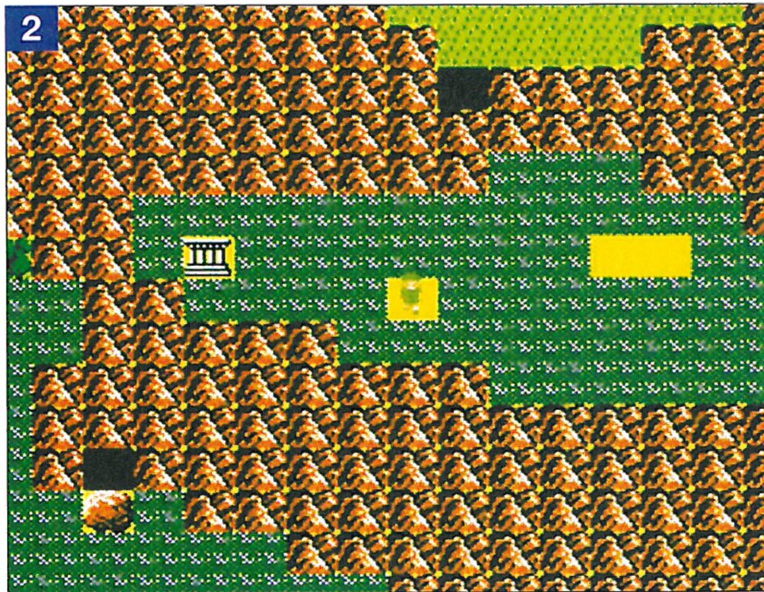
PALACIO MIDORO

Para **conseguir los Guantes de poder** (que necesitarás **para romper las rocas pequeñas)** coge el elevador, ve a la derecha hasta el siguiente, baja un piso y continúa por la izquierda hasta el final del pasillo. Vuelve a bajar y sigue por la izquierda hasta dar con ellos.

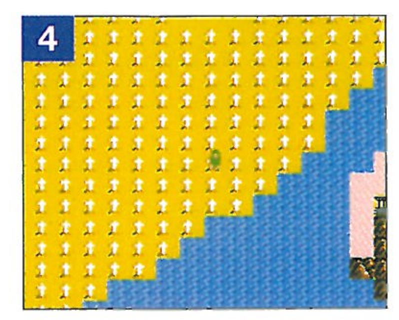
LA CIUDAD DEL AGUA

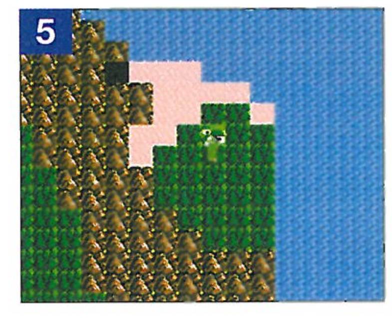
Nuestro siguiente destino es la ciudad del agua de Saria (¿os habéis fijado en que las ciudades reciben el mismo nombre que los sabios de «Ocarina of Time»?), que encontrarás **al suroeste, cruzando el río.** El pueblo está separado por un puente que solo puede cruzar la gente del pueblo. Así que, ve a ver a Bag, cuya cabaña está **al otro lado del río, al noreste del puente [3]**. Te dará **una carta para que el guardián del puente te deje atravesarlo.** Dirígete a la cueva del sur y adéntrate en una serie de cuevas hasta dar con una que esconde **el Martillo, objeto que permite romper las rocas** que hay en los mapas. Con él podrás abrirte camino hasta la **ciudad de Mido,** al este.

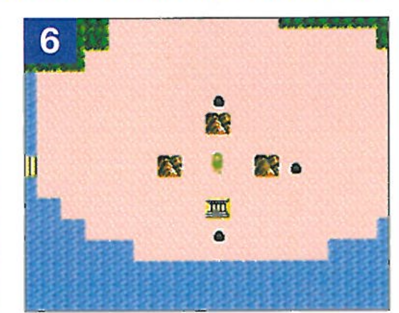












EL HECHIZO DE HADA

Una mujer te pedirá **el agua de la vida para poder curar a su hija**. Para encontrar tan magna medicina tienes que **volver a Saria, concretamente a una cueva** que hay al noroeste, tapada por una roca (cerca de la cueva por la que llegaste de Ruto). Dentro de la caverna encontrarás la medicina. Llévasela a la mujer, que te dejará entrar en su casa, donde recibirás **un hechizo para convertirte en hada.**

PALACIO DE LA ISLA

Al sur de Mido está **el cementerio donde permanece la tumba del rey.** Hay **un pasadizo secreto** muy cerca de ella [4] que conduce al palacio. Una vez dentro, para **encontrar la Balsa** utiliza los elevadores para ir bajando pisos mientras avanzas a la derecha.

CRUZANDO EL CHARCO

Desde el puerto que hay cerca de Mido, y **con ayuda de la Balsa recién conseguida, alcanzarás el otro continente de Hyrule.** Nada más desembarcar, encamínate a **la ciudad de Nabooru.** Esta señora te pedirá que le traigas agua del pozo. Cuando se la lleves podrás pasar a su casa y **conseguir el hechizo de la bola de fuego.** Con él podrás vencer al monstruo de la cueva que hay al norte de la ciudad y atravesarla para llegar al siguiente palacio. Pero antes de meterte en el palacio, debes **encontrar a un niño que han secuestrado** cerca del palacio. **Llévalo hasta Darunia,** una ciudad en la montaña al noroeste de Nabooru. **Serás recompensado con el hechizo reflejar, necesario para acabar con el jefe final del palacio** en el que no te dejábamos entrar. Pero ya puedes, ya. La **entrada al palacio Maze** se encuentra cerca de donde rescataste al niño.

PALACIO MAZE

Para hacerte con **las Botas voladoras, con las que podrás caminar sobre el agua,** baja por el elevador y gira a la derecha. Vuelve a bajar un piso con el siguiente y continúa recto hasta ver un agujero. Tírate pegado a la derecha y ten cuidado al caer sobre las baldosas, pues desaparecen muy deprisa. Las encontrarás al final del pasillo.

PALACIO DEL OCÉANO

Al este de Nabooru, en mitad del océano, se encuentra el quinto palacio. En su interior te espera **la Flauta.** El camino para dar con ella es bajar por el primer elevador y continuar a la derecha hasta el siguiente. Vuelve a bajar, ve a la izquierda y desciende otro piso con el próximo. Continúa por la derecha y cuando llegues a una pared **podrás atravesarla si saltas** y continuar hasta el último elevador. Baja y gira a la izquierda para conseguirla.

NUEVO KASUTO

La siguiente parada es el sur del continente. Un monstruo bloquea el camino, pero **con ayuda de la Flauta se apartará.** Ahora, cruza la cueva que hay más al noreste, cerca del río. **La ciudad de Nuevo Kasuto está oculta entre los árboles, así que usa el Martillo** para descubrirla [5]. Habla con los aldeanos y busca una casa con chimenea que tenga la puerta abierta. Agáchate delante de la chimenea y pulsa el botón de ataque. **Encontrarás un pasadizo donde recibirás un nuevo hechizo.** Ve al final del pueblo, donde solo hay una pared. **Ejecuta el hechizo y aparecerá una gran caverna.** Entra y coge la **llave mágica.**

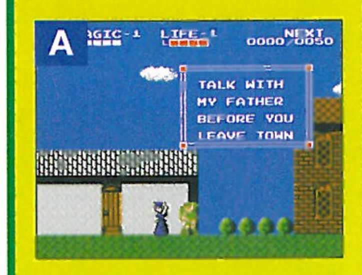
PALACIO ABANDONADO

Busca, en el sureste del continente, tres piedras y sitúate en el centro. **Toca la Flauta y el sexto palacio aparecerá ante ti** [6]. Para **conseguir la Cruz sagrada,** baja hasta abajo del todo con el elevador y encamínate a la derecha. Ten cuidado con los agujeros y **usa el hechizo de salto** si es necesario.

EL GRAN PALACIO

En Viejo Kasuto, en la primera casa abierta, encontrarás el hechizo relámpago. Ahora ya estás preparado para el último desafío: **el Gran Palacio (al oeste),** y, lo que es más importante, el combate contra ¡tu propia sombra!

OTROS HECHIZOS



HECHIZO DE ESCUDO
Ve al pueblo de Rauru y habla con esta chica [A]. Entra en la casa y el mago te otorgará el hechizo.

HECHIZO DE VIDA
En la aldea de Saria, habla con la chica que ha perdido su espejo, entra en la casa que tiene la puerta abierta y búscalo debajo de la mesa. Devuélveselo y te permitirá pasar a su casa.

ESTOCADA
Cuando tengas el Martillo, ve a Mido y busca una iglesia con una puerta abierta en el segundo piso. Usa el hechizo salto para entrar.

SALTO CON ESTOCADA
Antes del cuarto palacio ve a Darunia, en la segunda parte del pueblo, y busca un tejado con chimenea. Cuélate por ella y habla con el soldado.

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEYOND GOOD & EVIL

Desbloquear minijuego de "Mármol": Recoge ochenta y ocho perlas o más para desbloquear este minijuego.



BIONICLE: THE GAME

Desbloquear bonus: Desbloquea el bonus en el menú de extras, coleccionando todas las piedras de luz de cada Toa. Después, hazte un nivel completo.

Desbloquea a Takua Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.

CONFLICT DESERT STORM 2

Modo extremo: Completa el juego en modo normal y después en modo difícil para poder jugar en modo extremo.

Curar a compañeros caídos, sin peligro: Si un compañero es alcanzado y cae al suelo, lanza una granada de humo cerca de donde esté. Entonces podrás acercarte para curarlo sin correr ningún peligro.

FIFA SOCCER 2004

Desbloquear tercera equipación: Simplemente vence en las diferentes ligas para optener una tercera equipación de cada equipo, o sea:

- **Liga inglesa.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera camiseta.
- **Liga francesa.** Vence a todos los equipos de esta liga.
- **Liga alemana.** Vence a los equipos de esta liga.
- **Liga italiana.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir una tercera equipación.
- **Liga mundial.** Vence a todos los equipos de esta liga.
- **Liga española.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera equipación que te falta.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de cartas de mog de las distintas dinastías moguri y ve a la caravana de Blazin para activar el minijuego. Ahora vuelve a las dinastías moguri para jugar a este nuevo juego, aunque solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

Mythril gratis: Normalmente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos de Equipo: Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch: Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.

Jugar la World Cup: Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts, utilizando solo a una de las casas.



JAMES BOND 007: TODO O NADA

Accesorios y armas:

- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.
- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.
- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.
- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANADA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero".
- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".
- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".
- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO SOMNÍFERO:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **GRANADA DISTORSIÓN:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador: Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos: Consigue medallas de platino para desbloquear los siguientes aumentos:

- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.
- **CAPAS:** 13 medallas de platino.
- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.
- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.
- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.
- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.
- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.
- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.
- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.
- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.



KIRBY AIR RIDE

Desbloquear personajes:

DESBLOQUEABLES EN EL MODO TRIAL

- **Meta-caballero:** destruye 1000 cajas o más.
- **Rey Dedede:** gana al rey Dedede en el nivel 24 de eventos.
- **Kirby marrón:** usa la super estrella y completa "Sandoola" en menos de 1 minuto y 30 segundos.
- **Kirby verde:** usa el cañón para destruir a tus enemigos al menos 10 veces.
- **Kirby púrpura:** destruye a tus enemigos con un mismo vehículo, por lo menos 5 veces.
- **Kirby blanco:** construye un dragón y una hidra en el torneo.

DESBLOQUEABLES EN EL MODO AIR RIDER

- **Galax:** completa 100 vueltas en cualquier nivel.
- **Meta-caballero:** consigue volar durante al menos 30 minutos.
- **Rey Dedede:** destruye 1000 enemigos o más.
- **Kirby marrón:** usa la estrella alada y completa "Zeroyon Attack" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby verde:** cómete 3 árboles espadachines y gana la carrera.
- **Kirby púrpura:** completa 2 vueltas en "Airroom" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby blanco:** completa 2 vueltas en "Vallerion" en menos de 2 minutos 30 segundos.

Estrellas especiales:

- **Estrella sombra:** usa rápidamente los giros para matar a 10 enemigos.
- **Estrella alada:** comienza el primero en una carrera y gánala volando.
- **Estrella bulk:** completa "Celestial Valley" en menos de 3 minutos y 20 segundos.

Desbloquear ítems:

- **Chikie:** colecciona 18 objetos diferentes.
- **Lartern:** termina todas las carreras el primero, sin usar ningún objeto.
- **Sorpresa pintoresca:** consigue al menos 500 objetos.

Reglas extra:

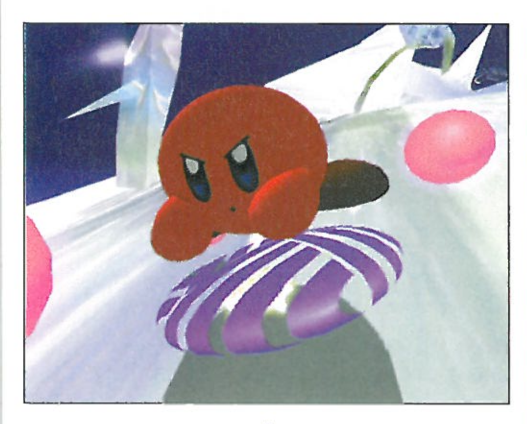
- **Solo ítems de ataque:** completa "Water" en menos de 56 segundos.
- **Solo ítems misteriosos:** completa en "Top Ride Race" una

SERIOUS SAM

Desbloquear "the lost levels"

Para poder jugar los niveles ocultos, tendrás que recolectar cierto número de medallas de ORO en los niveles normales. Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán "lost levels".

Fases romanas:	
– Campamento pretoriano	3 medallas.
– Foro romano	5 medallas.
– Foro trajano	7 medallas.
– Cámara del senado	9 medallas.
– Santuario del Cesar	12 medallas.
Fases chinas:	
– Calle de la seda	15 medallas.
– Portal de la suprema armonía	18 medallas.
Fases atlantes:	
– La torre de vapor	22 medallas.
– Los túneles geotermales	24 medallas.
– Los corredores del poder	26 medallas.
– La galería	31 medallas.



vuelta sin rebotar con ninguna pared y llega el primero a la meta.
- **Cambio de ángulo de cámara:** completa una vuelta en "Water" en menos de 10 segundos 50 décimas.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
Curiosidades:
- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.



- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.

PITFALL: THE LOST EXPEDITION



Códigos secretos:
En la pantalla de títulos mantén presionado L + R y sin soltar, ejecuta las siguientes secuencias para activar diferentes trucos:
- X, X, izquierda, derecha, X, B, A, arriba, X. Ahora puedes jugar con el **«Pitfall» original**.
- Izquierda, derecha, izquierda, derecha, Y, Y, Y. **«Pitfall 2:the lost caverns»** estará ahora disponible, aunque también se puede conseguir recolectando todos los ídolos.
- Y, izquierda, abajo, B, X, Y, Y, izquierda. Ahora puedes jugar con **Retro Harry**.
- Izquierda, arriba, abajo, arriba, X, arriba, arriba. Puedes escoger a **Nicole** como protagonista.

R: RACING
Cómo conseguir varios coches gratis:
Para poder conseguir coches sin tener que dejarte los dineros comprándolos, simplemente entra en el modo "Racing Life" y juega un circuito en el que puedas escoger coche. Escoge un coche que no tengas, gana la carrera y el coche que hayas escogido, hala: "pa-ti-pa siempre".



ROGUE OPS
Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos para conseguir estas jugosísimas (y muy divertidas, también) bonificaciones:
Códigos:
- **PIES GRANDES:** derecha (3), izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda (3).
- **ARMA GRANDE:** X, X, X, X, Y, Y, Y.
- **BALLESTA EXPLOSIVA:** izquierda, derecha (2), izquierda (2), X, Y, R, L, X, Y, izquierda, derecha.
- **SNIPER EXPLOSIVO:** R, L, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), L, R, X, Y.
- **MITAD DE DAÑO:** X, X, Y, Y, izquierda (2), derecha (2), Y, Y, X, X.
- **SALTAR NIVEL:** R, X, R, Y, R, izquierda, R, derecha, R, L, L, X, L, Y, L, izquierda, L, derecha, X.
- **MATAR DE UN SOLO DISPARO:** Y, izquierda, derecha (2), izquierda, Y, R, L, Y, X, X.
- **ESQUELETO:** izquierda (3), derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha (3).
- **MUNICIÓN INFINITA:** X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, izquierda, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X.
- **VIDA INFINITA:** izquierda, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda, X, X.
- **CÁMARA ESPÍA INFINITA:** izquierda (2), derecha (2), L, L, R, R, X, X, Y, Y.
- **TOC INFINITO:** Y, Y, X, X, izquierda, derecha (2), izquierda, R, L, R.



SONIC HEROES
Desbloquear una historia extra:
Consigue recoger todas las esmeraldas del caos (las siete que hay, vamos) y completa todas las historias del juego.
Nuevas carreras para 2 jugadores:
- **Batalla por equipos:** colecciona 20 emblemas.
- **Pantalla especial:** colecciona 40 emblemas.
- **Carrera anillo:** colecciona 60 emblemas.
- **Carrera "Bobsled":** colecciona 80 emblemas.
- **Carrera rápida:** colecciona 100 emblemas.
- **Carrera experto:** colecciona 120 emblemas.



TAK Y EL PODER JUJU
Códigos: Mientras estés jugando una partida, pausa el juego y ejecuta las siguientes secuencias para coseguir estas bonificaciones:
- **100 PLUMAS:** B, Y, X, B, Y, X, B, Y.
- **ABRIR TODAS LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS:** izquierda, derecha, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODOS LOS JUJU POWER-UPS:** arriba, derecha, izquierda, abajo, Y, X, B, abajo.
- **TODAS LAS PIEDRAS LUNA:** Y, Y, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODAS LAS PLANTAS:** B, Y, X, izquierda, arriba, derecha, abajo (2).
- **TODOS LOS ORBES:** Y, arriba, izquierda, B, derecha, X, abajo, arriba.
- **MENÚ DE TRUCOS:** B, X, Y, Y, B, X, Y, Y.



WORMS 3D
Desbloquear las armas secretas: En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otra arma secreta.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64
- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON
- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (NGC)
- POKéMON COLOSSEUM (NGC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE
- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- F ZERO MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS ADV.
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

NINTENDO GAMECUBE
- 1080° AVALANCHE
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

NOTA: Los juegos destacados significan que son novedad en el sistema de ayuda telefónica. Cada mes la lista se irá ampliando con nuevos trucos y guías de juegos Nintendo.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Cómo conseguir los Digimon ocultos:

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos en cualquier modo de dificultad.

Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los personajes básicos.

Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DRAGON BALL Z: TAIKETSU

Cómo desbloquear personajes ocultos:

- **ANDROIDE N°16:** completa el modo torneo con el androide n° 18.
- **BROLY:** completa el modo "tourny" con el mismo personaje todo el tiempo.
- **BOO:** completa el modo torneo con Piccolo.
- **CÉLULA:** completa el modo torneo con el androide n° 16.
- **FREEZER:** completa el modo desafío con Vegeta.
- **GOTENKS:** completa el modo desafío con Gohan.
- **NAPPA:** completa el modo "tourny" con Vegeta.
- **RADIZT:** completa el modo "tourny" con Gohan.

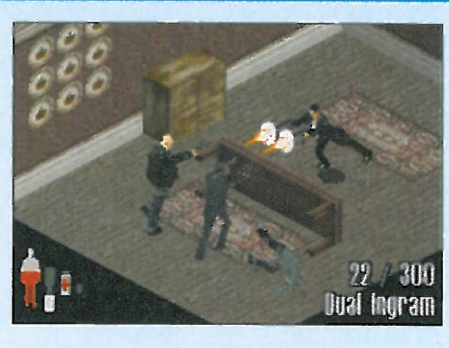


FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Personajes Secretos.
Para poder reclutar a los personajes que aparecen a continuación, debes dejar algún hueco libre entre tus filas. El número máximo de personajes que puedes llegar a tener es de 24, así que, acoge a 23 o menos. Ten en cuenta que si quieres conseguir más personajes especiaesl tienes que dejar más de un hueco

- **Ezel:** Después de la misión 23, ve a hablar con Ezel en Cadoan, y escoge la opción de Cotilleo. Te explicará que necesitan un mediador entre el palacio y la resistencia. Ve a la taberna y elige la misión "Reconciliación". Al concluirla, se unirá al grupo. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido las que te ofrece anteriormente el propio Ezel: "La Resistencia" y "Nueva anti-ley".
- **Babus:** Tras terminar con las primeras 24 misiones, concluye la misión "Algo Perdido". Después entra en cualquier ciudad y verás a Babus en la taberna, buscando a Marche. Cuando llegue intentará convencerlo para que vaya al Valle de Ambar en su lugar, aunque finalmente irá el solo. En el momento en el que abandone la taberna, entra de nuevo en ella y compra la misión "Con Babus". Si no lo haces en este momento y viajas por Ivalice antes de entrar a la taberna, la misión no está disponible. Después del combate, Babus decidirá unirse a tu grupo.
- **Shara:** Tras concluir las primeras 24 misiones, haz la misión "Un grito". Después entra en cualquier ciudad, momento en el que Shara te preguntará si puede unirse a tu clan.
- **Ritz:** Tras concluir las primeras 24 misiones, compra la misión "Nieve asesina". Ritz te pedirá permiso para acompañarte en dicha misión, después de la cual se unirá al clan de Marche. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido varias misiones en las que participa Ritz, que son, "S.O.S." y "Viejos amigos".
- **Cid:** Se unirá al clan sólo cuando hayas completado las 300 misiones de las que consta la aventura.

MAX PAYNE



Super poli, munición infinita y todas las armas:
Completa el juego al menos una vez en cualquier modo y ahora, en el menu de trucos, te aparecerán todos estos trucos nuevos.

Disparo rápido:
Te habrás dado cuenta de que solo puedes lanzar una granada, un cóctel molotov o un M79, ¿no? Pues no. Si eres rápido, nada más lanzar algo, cambia de arma y vuelve a cambiar a la misma. Así podrás lanzar dos algos.

ISS

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos:
Gana la copa intercontinental con un equipo americano.

All-Stars asiáticos
Gana la copa intercontinental con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo, el campeón de la copa esa.

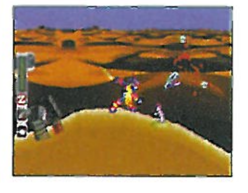
All-Stars mundiales
Gánala con cualquier equipo escogido entre los de todo el mundo.

MEGAMAN ZERO 2

Modo difícil:
Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo difícil.

Forma Proto:
Completa el juego en modo normal. Ahora, cuando vuelvas a jugar una partida desde tu partida grabada tendrás, disponible la forma Proto.

Cómo cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo. Para conseguirlo, selecciona el arma que no puedes cargar como arma secundaria, y empieza a cargar tu sable. Cuando esté cargado, cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargar el arma que antes no podías.



METROID: ZERO MISSION

Códigos:
Una vez completes la aventura, estará disponible el juego original de NES. Cuando estés dentro de ese juego, introduce estos passwords al gusto:

- **255 misiles y todos los aumentos:** .000000 000020 --y000 000001?
- **Código 12-k y 12-x con todos los "powerups":** XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN
- **Empezar con el "Suitless" de Samus:** 000000 000020 000000 000020
- **Empezar en "Norfair" con el traje "Suitless" y con misiles infinitos aunque sin ningun aumento, excepto los misiles:** SAMUS8 RIDLEY 444444 444444
- **Misiles y vida infinitos y todos los aumentos:** NARPAS SWORD0 000000 000000



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Desbloquear todos los coches y aumentos:
Para desbloquear todos los coches y todos los aumentos de los mismos, tienes que completar el modo "GO Underground" quedando el primero.

POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo, así que, ten buena puntería.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes en cualquier modo de dificultad.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje en cualquier modo de dificultad.

Desbloquear a Smeagol:
Completa el juego con dos o más personajes.

SCOOBY DOO 2

Ultimo nivel:
Introduce 5dby3mt8 en el apartado de códigos para acceder directamente a la última fase.



SHINING SOUL 2

Modo de sonido:
En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Ahora, en la pantalla de título mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A.

SONIC BATTLE

Cartas de combo:
Introduce los siguientes códigos (muchas gracias a Guillermo, de Zaragoza, que nos los ha corregido):

- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOl:** carta de combo de Tails.

SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:

- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.



STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:
¿Quieres saltar de fase en fase cual Jedi? Pues entra en "cheats" y pon los siguientes códigos:

Nivel de bonus	**RRV2**
Episodio 4	**TGHK**
Episodio 5	**8TV2**
Episodio 6	**TSB2**
Desbloquear todos los niveles y bonus	**4?6C**

STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **botón L, botón R, Select y B.** Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando **Start + Select.**

Desbloquear todos los coches y pruebas
En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa **Izquierda, Derecha, Select y B** para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.



YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100
Introduce **98025229** en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas. Sólo puedes hacerlo una vez.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

Créditos: Para verlos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abajo (2), izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.

Desbloquear Boosters:
Para desbloquear los boosters.

- **Blue Millennium Booster.** Derrota al cazador extraño 10 veces.
- **Blue Premium Booster.** Derrota al cazador extraño 20 veces.
- **Blue Premium Booster.** Vence a Yami Yugi 20 veces.
- **Blue/Green Millennium Booster.** Gana a Strings 10 veces.
- **Blue/Green Premium Booster.** Vence a Strings 20 veces.
- **Dark Ruler Hades Booster.** Derrota a Bandit Keith 10 veces.
- **Gold Millennium Booster.** Gana a Odion 10 veces.
- **Gold Premium Booster.** Derrota a Odion 20 veces.
- **Green Premium Booster.** Vence a Simon 20 veces.
- **Guardian Sphinx Booster.** Supera a Pegasus 10 veces.
- **Jinzo Booster.** Derrota a Weevil 10 veces.
- **Orange Premium Booster.** Machaca a Yami Marik 20 veces.
- **Pink Premium Booster.** Supera a Yami Bakura 20 veces.
- **Purple Millennium Booster.** Gana a Umbra y a Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Derrota a Umbra y Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Vence al ordenador de duelos 20 veces.
- **Red Millennium Booster.** Gana a Arkana 10 veces.
- **Red Premium Booster.** Elimina a Arkana 20 veces.
- **Relinquished Booster.** Machaca a Rex Raptor 10 veces.
- **The Masked Beast Booster.** Supera a Maku Tsunami 10 veces.
- **Thousand-eyes Restrict Booster.** Gana a Bonz 10 veces.
- **Toon Skull Booster.** Consigue 10 victorias contra Espa Roba.
- **Yamata Dragon Booster.** Vence a Joey Wheeler 10 veces.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Cómo deslizarse por la pared:
Para deslizarte sobre una pared lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa y, si hay una pared a tu lado, mantén presionado abajo y te deslizarás a tope.

El golf y el universo de **Mario** se unen en un juego **flipante**



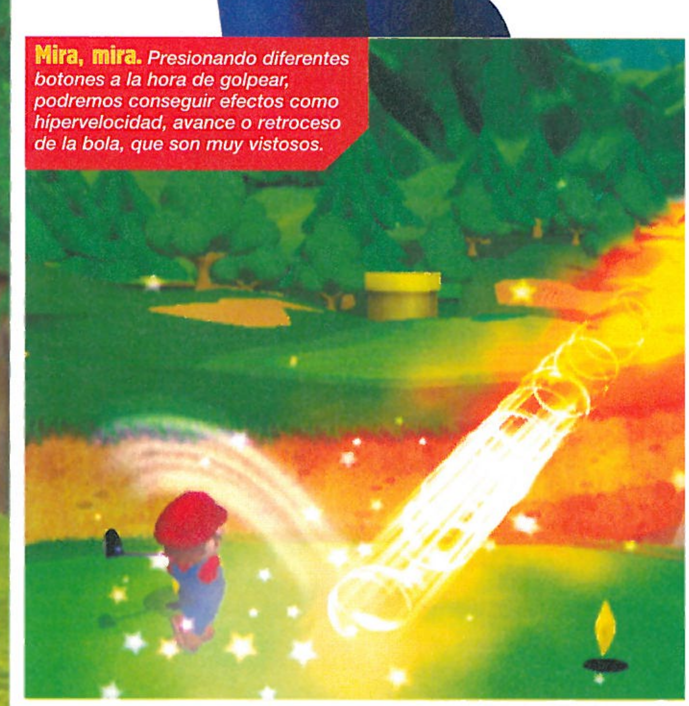
- GAMECUBE
- 17 JUNIO
- NINTENDO
- SIMULADOR DE GOLF

MARIO GOLF

Si os derretisteis con el golf de Mario en N64, preparaos a pasarlo aún mejor con el que viene ahora. Porque a la diversión y detalles diferentes que Mario incorpora a sus juegos (y si no vean lo de Mario Kart), se traerá de la mano un simulador real a tope con el que vamos a disfrutar de lo lindo. Esta vez habrá nuevas posibilidades de control, escenarios plagados de obstáculos y sorpresas en los que la clasificación puede dar un vuelco, conexión con la versión de GBA y un modo para cuatro jugadores en el que va a haber más que palabras...



Ellos. *A la cita llegan 16 personajes de los juegos de Nintendo. Y todos van a lucir sus mejores animaciones para celebrar victorias, y sus caras retorcidas en los fracasos.*



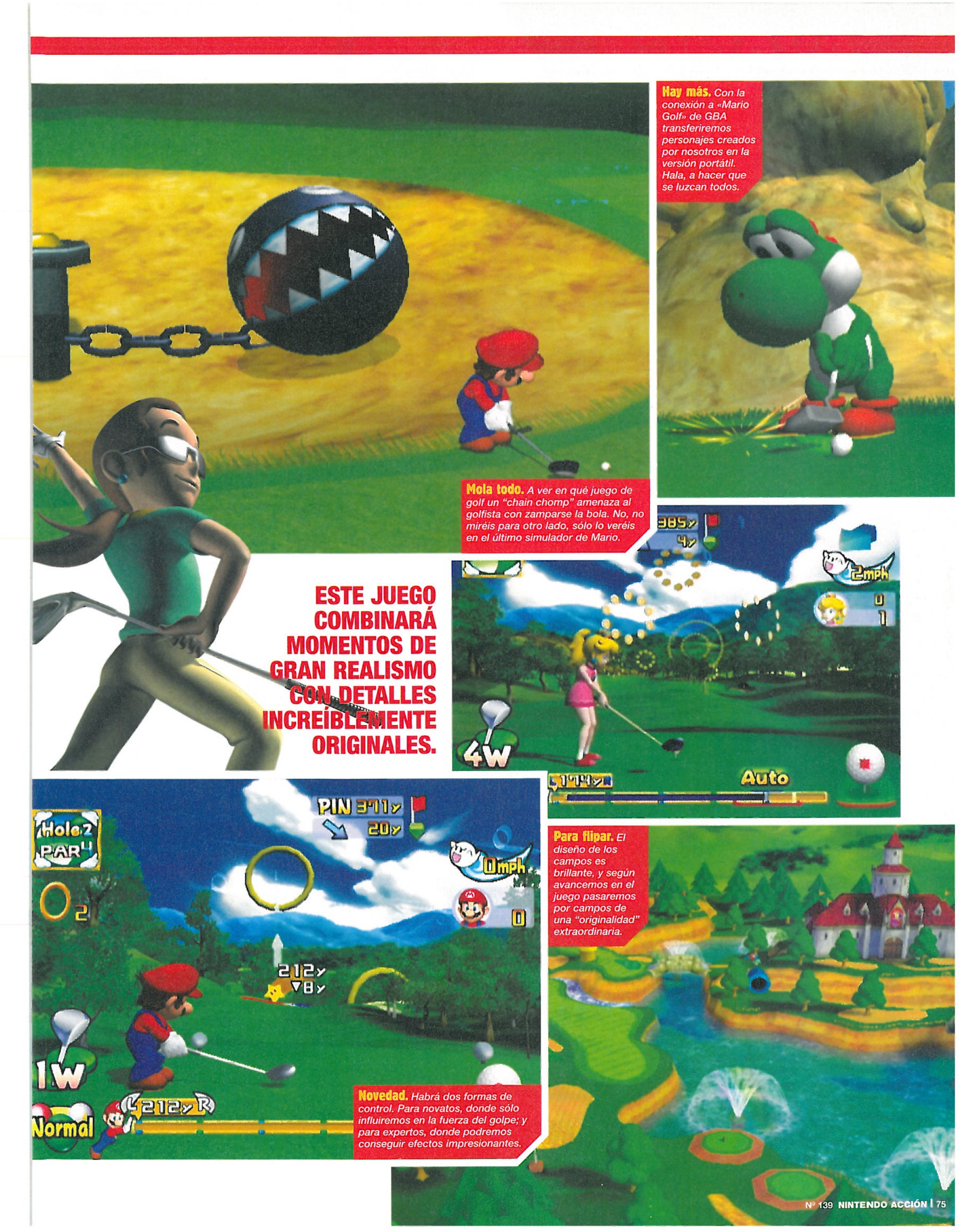
Mira, mira. *Presionando diferentes botones a la hora de golpear, podremos conseguir efectos como hipervelocidad, avance o retroceso de la bola, que son muy vistosos.*



Buen golf. *Una rejilla te mostrará los desniveles del terreno a la hora de "puttear". Y es que pese a sus "detalles", éste será un juego de golf muy realista.*



Golpe de efecto. *Pulsando A en el momento adecuado, un mundo de chispas y fantasía llenará la pantalla para celebrar que hemos dado un ¡BUEN GOLPE, CHAVAL!*



Hay más. *Con la conexión a «Mario Golf» de GBA transferiremos personajes creados por nosotros en la versión portátil. Hala, a hacer que se luzcan todos.*

Mola todo. *A ver en qué juego de golf un "chain chomp" amenaza al golfista con zamparse la bola. No, no miréis para otro lado, sólo lo veréis en el último simulador de Mario.*

ESTE JUEGO COMBINARÁ MOMENTOS DE GRAN REALISMO CON DETALLES INCREÍBLEMENTE ORIGINALES.

Para flipar. *El diseño de los campos es brillante, y según avancemos en el juego pasaremos por campos de una "originalidad" extraordinaria.*

Novedad. *Habrá dos formas de control. Para novatos, donde sólo influiremos en la fuerza del golpe; y para expertos, donde podremos conseguir efectos impresionantes.*

Sam "el sigiloso" va a armar un **escándalo en Cube.**

- GAMECUBE
- JUNIO
- UBISOFT
- ESPIONAJE

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

El agente de operaciones especiales que ya nos sorprendió hace un año en la primera entrega de «Splinter Cell» volverá a Cube con más movimientos, más gadgets, más tensión, más... más calidad, en pocas palabras. Nos infiltraremos en trenes, embajadas, edificios comerciales... y hasta podremos disfrutar de una misión completa a cielo abierto, donde podremos comprobar el sorprendente trabajo gráfico, sobre todo en iluminación natural, que los señores de Ubisoft están llevando a cabo. Además, como esperábamos, tener una GBA conectada ofrecerá ventajas como disponer del mapa completo de cada zona. Bien, ¿eh?



Sabotaje. *En el fondo, seguro que Sam colocará explosivos en las furgonetas de los malos para conseguir la paz en el mundo. Pero vamos, el "pete" será bestial, fijo.*



Ambientación. *La calidad gráfica alcanzará un alto nivel. No tenéis más que fijaros en la conseguida iluminación de este atardecer, o el oleaje casi natural del mar.*



Armas. *Sam está entrenado para manejar armas de corto y largo alcance, como un rifle o una pistola con silenciador. Y también podrá noquear a golpes a los malos, sí.*



Caminos alternativos. *Deberemos fijarnos en el entorno y sopesar posibilidades de acción, ya que en ocasiones podremos resolver la infiltración de distintas maneras.*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía paso a paso + mapas de «Metroid Prime».
Revista Pokémon: Informe especial de la guardería y los movimientos Huevo en Rubí y Zafiro.



N.A.: Mapas y claves de «Zelda Wind Waker».
Revista Pokémon: 32 láminas con los entrenadores y Pokémon de Rubí y Zafiro.



N.A.: Review gigante de «Pokémon Rubí y Zafiro».
Revista Pokémon: 50 estrategias para Rubí y Zafiro.
Póster: Los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro.



N.A.: Guía completa «Dragon Ball Legacy of Goku 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona suroeste.



N.A.: Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noroeste.



N.A.: Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.



N.A.: Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



N.A.: Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



N.A.: Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «FF Crystal Chronicles».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL



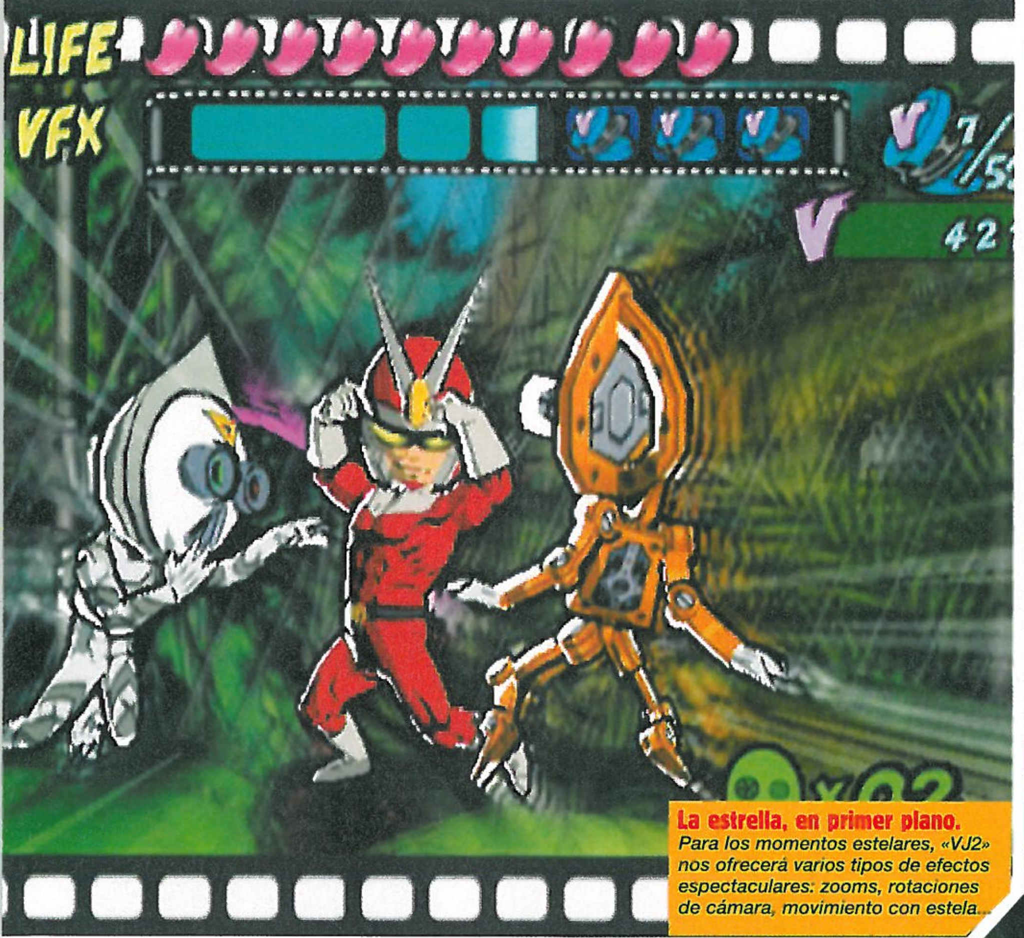
Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

El héroe más **locuelo** de Capcom vuelve a pegar en Cube.

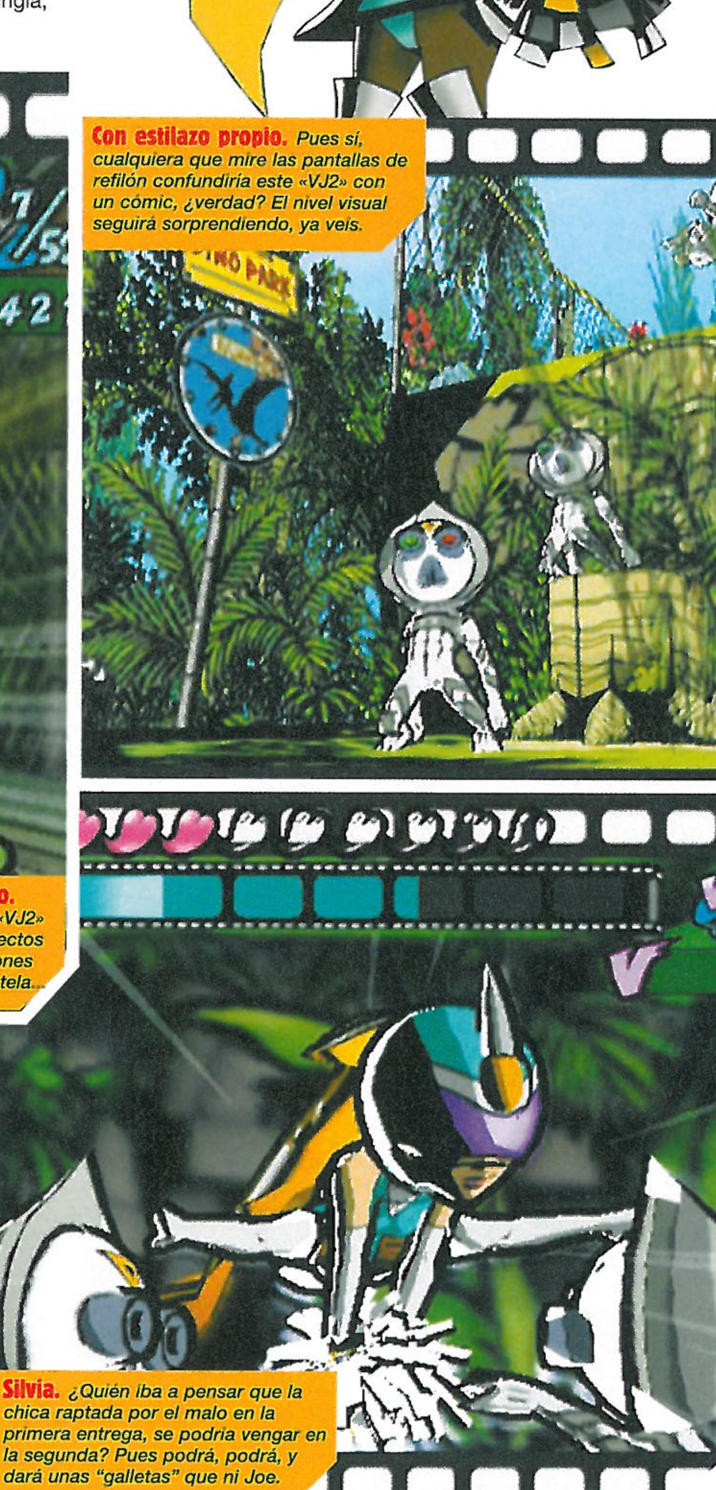
- GAMECUBE
- FINALES 2004
- CAPCOM
- ACCIÓN

VIEWTIFUL JOE 2

¡Vuelve el héroe-revolución de Capcom! Continuará con su arrasador estilo gráfico de "cartoon" en semi-3D... y con su "pibita" Silvia, aunque en esta entrega podremos escoger entre ella y Joe desde el principio. Ambos seguirán con la manía de propinar decenas de golpes al que se acerque, plausible proceder si tenemos en cuenta que habrá más de 40 enemigos totalmente nuevos, que iremos encontrando en nuestros paseos por una jungla, unas ruinas antiguas, el Japón feudal, las montañas nevadas o el espacio exterior.

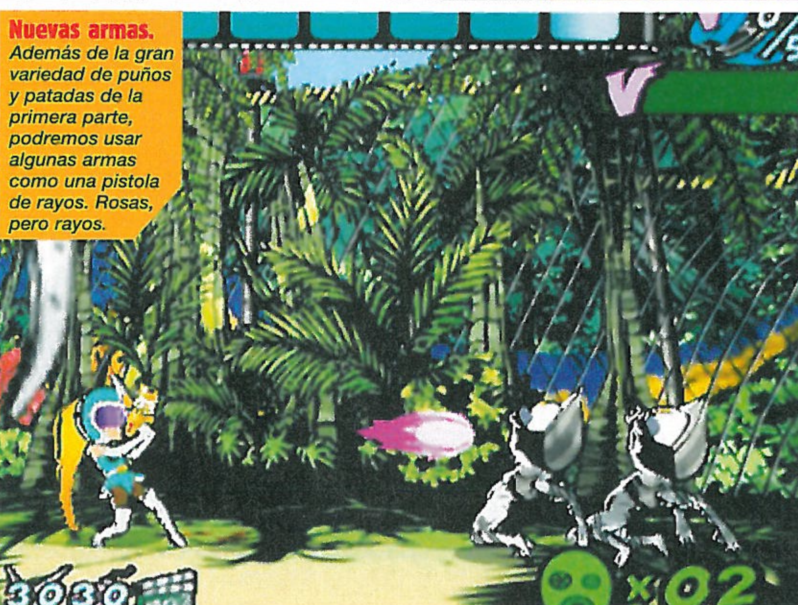


La estrella, en primer plano. *Para los momentos estelares, «VJ2» nos ofrecerá varios tipos de efectos espectaculares: zooms, rotaciones de cámara, movimiento con estela...*



Con estilazo propio. *Pues sí, cualquiera que mire las pantallas de refilón confundiría este «VJ2» con un cómic, ¿verdad? El nivel visual seguirá sorprendiendo, ya veis.*

Silvia. *¿Quién iba a pensar que la chica raptada por el malo en la primera entrega, se podría vengar en la segunda? Pues podrá, podrá, y dará unas "galletas" que ni Joe.*



Nuevas armas. *Además de la gran variedad de puños y patadas de la primera parte, podremos usar algunas armas como una pistola de rayos. Rosas, pero rayos.*

¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com



Pídelo por SMS al 7667
o en el 806.588.672, tú eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

CREA TUS PROPIOS FONDOS



Necesitas tener configurado tu móvil para WAP.

SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Vaca (Auténtico!)	1005
Coche Formula 1	1037
Risas divertidas (Para mearse)	1033
Caballo (Suena tan real ...)	1031
Pedo líquido (Risas y asco)	1029
Accidente coche (La gente salta)	1011
Miau gato (Para los cariñosos)	1002
Lloros (Muy original)	1009
Avioneta (Agacha la cabeza)	1035
Gallo (Te despertarás)	1039
Disparo Laser (Videojuegos)	1018

Envía SONIDO96 y la referencia al 7667

Ejemplo: Envía SONIDO96 1006 para recibir el grito de Tarzan.

Compatible con la mayoría de marcas de móviles. Consulta modelos (*)

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

Ref.	LISTA TOP40	MONO	POLI
967637	Hey Ya! - POP INTERNACIONAL	●	●
967638	Me, Myself And I - POP INTERNA.	●	●
967518	Te Quise Tanto - POP NACIONAL	●	●
967548	Abre Tu Mente - POP NACIONAL	●	●
967585	Dame Tu Aire - POP NACIONAL	●	●
967543	La Nube - ROCK NACIONAL	●	●
967667	Amazing - POP INTERNACIONAL	●	●
967603	Hasta Los Huesos - POP NACIONAL	●	●
967679	Left Outside Alone - POP INTERNA.	●	●
967662	He Sido Tan Feliz Contigo - POP	●	●

Ref.	POP/ROCK	MONO	POLI
967498	Bulería - POP/OT1	●	●
967591	Oye El Boom - POP/OT1	●	●
967467	Y En Tu Ventana - POP	●	●
967660	Vestido Azul - POP	●	●
967661	Siete Pétalos - POP/OT1	●	●
967631	Cuando Zarpa El Amor - POP	●	●
967500	La Chica De La Habitación De Al...	●	●
967469	Shut Up - POP INTERNACINAL	●	●
966838	La Madre De Jose - POP	●	●
967617	Cara O Cruz - POP	●	●
967379	Tengo - POP	●	●
967653	El Manantial - POP	●	●
967634	Penas Con Rumba - POP	●	●
967657	Mi Generación - POP	●	●
967632	El Mundo - POP	●	●
967586	Te Perdí - POP	●	●
967633	Insoportable - POP	●	●
967140	Papi Chulo - POP	●	●

Ref.	VIDEOJUEGOS	MONO	POLI
967095	The Legend Of Zelda	●	●
967321	Mortal Kombat	●	●
967663	Ford Racing 2	●	●
966407	Crash Bandicoot	●	●
965530	Super Mario Bros.	●	●

Ref.	CINE/TV	MONO	POLI
965956	El Último Mohicano (princip..)-CINE	●	●
967347	S.W.A.T. (Los Hombres De Harrel..)	●	●
965574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	●	●
967378	El Último Mohicano (final) - CINE	●	●
965566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	●	●
965002	Misión Imposible - CINE	●	●
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE	●	●
967501	Nos Vamos A La Cama - TV	●	●
967539	The Fast And The Furious (Furious)	●	●
967209	1 Más 1 Son Siete (Los Serrano)	●	●
965940	Matrix - CINE	●	●

Ref.	VARIOS	MONO	POLI
966075	Torito Guapo - RUMBA	●	●
967635	Javier Sardá - OTROS	●	●
967598	Heroína - RUMBA	●	●
967600	Pa Tí Pa Tu Primo - RUMBA	●	●
967601	Los Moros - RUMBA	●	●
965570	Paquito El Chocolatero - FESTIVID.	●	●
967490	Si Te Ha Pillado La Vaca Jódete	●	●
965075	San Fermínes - FESTIVIDADES	●	●

Ref.	HIMNOS	MONO	POLI
965007	Himno Nacional De España	●	●
965063	Real Madrid	●	●
967485	Eusko Gudariak	●	●
967288	El Novio De La Muerte (estribillo)	●	●
967627	La Muerte No Es El Final	●	●

LOS MEJORES

Disponibles todos en Monofónico y Polifónico

1. **Zonarkand** — DANCE/TECHNO — Ref. 966512
2. **Need For Speed** (Underground) — VIDEOJUEGO — Ref. 967466
3. **Bola De Dragón** — TELEVISIÓN — Ref. 966503
4. **2 Fast 2 Furious** — BSO CINE (Act A Fool) — Ref. 967120
5. **Radical** — DANCE/TECHNO — Ref. 966270
6. **Himno De La II República** — HIMNO — Ref. 966827
7. **La Costa Del Silencio** — ROCK NACIONAL — Ref. 967353
8. **Dos Gardenias** — DANCE/TECHNO — Ref. 967402
9. **Fuente De Energía** — POP NACIONAL — Ref. 967540
10. **El Señor De Los Anillos** — BSO CINE — Ref. 967580

MONOFÓNICOS: Envía TONO96 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO96 966512. Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI96 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI96 966512. (Debes tener configurado tu móvil para WAP)



Ref.	DANCE/TECHNO	MONO	POLI
966541	Scorpia	●	●
967399	When I Sleep (X-Que Vol. 8)	●	●
966214	Flying Free	●	●
967505	Es Como La Cocaína	●	●
966174	Groove 2.0	●	●
967664	Dragostea Din Te	●	●
966306	Lethal Industry	●	●
966558	Look At Me Now	●	●
967431	All The People In The World	●	●
967536	Sweet Revenge	●	●
965865	Infected	●	●
967676	Shock	●	●
967606	Only If I	●	●
967387	Traffic	●	●
967581	Be You	●	●
967449	E-Samba	●	●
967316	Insomnia	●	●
967520	Viva La Fiesta	●	●
967513	Natural Effect	●	●
967475	Misterious Times	●	●

FONDOS COLOR

MOTOROLA - LG - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

Envía FONDO96 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO96 1055. Debes tener tu móvil configurado para WAP.

1262	1225	1002	1239	1055	1250	1079	1247	1068	1236
1087	1206	1158	1085	1242	1221	1232	1152	1216	1107
1105	1223	1110	1243	1224	1202	1081	1199	1082	1226
1197	1077	1205	1054	1240	1229	1188	1222	1235	1220
1117	1104	1080	1131	1234	1078	1076	1233	1121	1249
1218	1195	1157	1263	1194	1208	1211	1132	1086	1251

NO ENCUENTRAS EL FONDO QUE BUSCAS? Envía FONDO96 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO96 TUNING - FONDO96 BANDERA - FONDO96 DRAGON

ANIMADOS

MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

Envía ANI96 y la referencia al 7667. Ejemplo: ANI96 1023. Debes tener tu móvil configurado para WAP.

1023	1004	1039	1010	1025	1033	1001	1020	1009	1022

IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Envía IMAGEN96 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964966. También puedes pedirlo por teléfono, llamando al 806.588.672

965166	964664	963908	964932	963254	963703	964647	965291	964384	964866
965408	965402	965399	965389	965397	965394	965393	965407	965405	965383
964098	964444	965378	964921	965280	963846	963963	964761	963880	964394
964966	965202	964243	965363	963700	965351	965019	964099	964789	964269
965097	965340	965183	964556	964800	965015	964404	965038	964418	964720
965300	964788	964536	965189	965260	964551	965367	965354	965041	964984
964695	965219	965368	965385	965396	965349	965359	965327	965358	965355
965341	965406	964288	525332	965008	964731	964456	964252	965319	965312

NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS?, Envía IMAGEN96 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN96 CALAVERA - IMAGEN96 MARIHUANA - IMAGEN96 SEXO

CREA TUS PROPIAS IMAGENES



CREA TUS PROPIOS LOGOS



Ejemplo: Escribe, MILOGO96 Miguel 104 311 y lo envías al 7667, en unos instantes recibirás un logo como el del móvil

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

PASIÓN POR LA (NINTENDO) ACCIÓN

Hola coleguis, me llamo David y escribo desde Molins de Rei (Barcelona). Para empezar, quiero dar las gracias a los que hacen posible que me pueda comprar esta fantástica revista. Y para acabar quiero que me respondáis a esta pregunta:
¿Me podéis decir los mejores juegos que tiene NGC de tipo acción y los que saldrán de aquí en adelante?
David Amigó. Barcelona (e-mail)

NA. Muchas gracias, colega. Es un placer y un honor, como siempre. Al grano. De lo mejor que tendremos este verano disponible serán «Spiderman 2», «Splinter Cell 2», y «Harry Potter 3» (los tres llegarán en junio). Para después esperamos muchas "joyitas", pero puedes tomar nota de las siguientes: **«Metroid Prime 2»** (que podría estar listo a finales de año), **«Resident Evil 4»** (¡¡que venga ya!!), **«Viewtiful Joe 2»** (un supertitulazo de Capcom), **«Zelda Wind Waker 2»** (Zelda al poder), **«Killer 7»** (acción a raudales para mayores de edad), **«Second Sight»** (en septiembre lo tendremos) **«Starfox 2»** (igual se hace de rogar) y **«Four Swords»** (otoño).

EL PRÍNCIPE QUE VIENE A GC

Hola me llamo Luis y quería darles la enhorabuena por la revista. Me la compro todos los meses. También soy fan de GameCube y Game Boy, y uno de mis juegos favoritos es «Prince of Persia». Hace poco he visto que anunciabais la segunda parte. ¿Qué se sabe de ella?
Luis Lázaro. S.S. de los Reyes, Madrid (e-mail)

NA. Luis, cómo nos gusta que nos queráis. Gracias a ti por leernos, ya sabes que sois lo más importante de la revista. Para que veas que queremos cuidaros, vamos a presentarte en primicia total la nueva imagen que el Príncipe de Persia lucirá en la segunda parte de sus aventuras. Una imagen recién sacadita del horno de Ubisoft, pues el juego acaba de mostrarse en la feria de videojuegos E3, así que disfrútalo. Eso sí, de momento ni fecha ni ná de ná. Ah, sí, es ése de la izquierda.

LA CARTA DEL MES

LOS NUEVOS RPG PARA GAME BOY

Hola "staff". Soy un "pirao" de los RPG para mi Game Boy Advance. Acabo de comprarme «Sword of Mana» y estoy flipando todavía. ¿Podéis avanzar nuevos juegos de ese estilo que estén en desarrollo?
Ronaldo Faha. E-mail

NA. Para que no dejes de flipar, Nintendo lanzará este verano **«Fire Emblem»**, una interesante mezcla de RPG y estrategia, diseñado por Intelligent Systems. Si os gustó «Final Fantasy Advance», seguro que éste os entusiasma. Estará en la misma línea jugable, pero su nivel de estrategia estará más marcado. En castellano y para julio. Hablando de FINAL, Square Enix anuncia nueva entrega. Será un remake de **«Final Fantasy I + II»**, con nuevas historias y mazmorras. Saldrá en verano en Japón. Esta compañía prepara también **«Toruneko's Great Adventure 3»**, remake del clásico de Super NES. Por otro lado, Bandai tiene en cartera **«Legends: the Legend of Awakening Dragon»**, que incluirá un cable para intercambiar cartas. Y ya en el capítulo "rarezas", apuntad «Monster Summoner», un RPG con combates en tiempo real que prepara Ertain.



Final Fantasy I + II

COSA DE INFRARROJOS

Hoooola! Sólo quería hacer dos preguntitas sobre próximos planes de Nintendo. ¿Saldrá el adaptador de infrarrojos con los nuevos Pokémon?, ¿habrá más Players Choice para GameCube? Por cierto, antes de terminar, ¿podríais darme algunos consejos para liquidar a los jefes de Metal Gear?
Héctor Salazar. Marbella (e-mail)

NA. Héctor, nos alegra que hagas estas preguntas. Y más sabiendo que tenemos buenas respuestas. Al leer tu e-mail hemos contactado con Nintendo que nos ha dado grandes noticias. La primera, que sí habrá adaptador infrarrojos con las versiones en castellano de Rojo y Verde. Eso significa que en octubre conoceremos una nueva forma de comunicarnos con los juegos Pokémon, que también se pondrá en marcha en otros títulos como **«Mario Golf: Advance Tour»** de GBA. Los Players Choice seguirán creciendo, no tengas la menor duda. Los grandes juegos de Nintendo, como


«Mario Golf GBA» se comunicará con la versión Cube a través del adaptador infrarrojos que lanzará Nintendo.

¡QUÉ RISA!
por daniel moya



«Zelda» o «Mario Kart», seguro que salen bajo este sello, pero aún no sabemos exactamente cuándo. No desesperes, porque estarán, seguro. Lo que no estará será el e-reader, un periférico para GBA sobre el que nos preguntáis mucho. De momento parece que no lo tendremos en España. Pero nosotros no perdemos la esperanza. Y tú tampoco lo hagas, aunque te atasques en «Metal Gear». Para eso publicamos una guía completa. De todas formas aprovechamos la pregunta para subrayar que este consultorio no va de trucos, sino de dudas sobre juegos de futuro; también va de opiniones, de críticas y de todo lo que queráis decir. Pero nada de trucos. En eso ya estamos, y llegará pronto, un poquito de por favor.

VÁMONOS AL CINE

Hola maestros. Aquí un pirao por el cine pidiendo información de nuevos juegos peliculeros que estén previstos para GameCube. Se agradece la buena voluntad.
Sergio Granados. Barcelona (e-mail)



¡Cómo se las gasta Catwoman! Alucinad con la última imagen del juego que ha llegado a la revista.

NA. Pues nada Spielberg, hay un poco de todo, bueno y variado. ¿Has visto **«Shrek 2»**? Pues tenemos una preview muy chula en esta misma revista. Y vete preparando también para **«Harry Potter y el Prisionero de Azkaban»**, que llega en junio para GC y GBA, un pelín antes que la película; y para **«Spiderman 2»**, que también va a ser de los sonados este verano. Otro megaéxito para que te apuntes será **«Catwoman»**, que sale en julio, vía Electronic Arts, para Cube y portátil. Y si quieres podemos ir un poco más lejos, hasta noviembre, fecha en la que Pixar (los genios detrás de «Toy Story» y «Buscando a Nemo») estrenará su peli **«Los Increíbles»**, que cuenta la historia de una familia de superhéroes secretos que intenta llevar una vida tranquila pero se ven forzados a salvar al mundo. Eso significa acción, aventura y humor a raudales. Lo lanzará THQ en octubre para GC y GBA. Sin dejar a esta compañía, terminamos con su anuncio de acuerdo con Nickelodeon para llevar a Nintendo las nuevas pelis de Jimmy Genius y Bob esponja.

EFECTO TUNING

Saludos nintenderos. Tengo varias dudas que me corroen el cuerpo. ¿Es cierto que habrá un nuevo «NFS Underground»? Por favor, necesito saberlo. ¿Sabéis algo nuevo de «Second Sight», el juego de Free Radical? Me impresionaron las imágenes que pusisteis en el número pasado. Y la última, ¿hay algún nuevo «Yu-Gi-Oh» en perspectiva? Gracias tíos, sois los mejores.
Bruno Sales. Valencia (e-mail)

NA. Qué tal Bruno. Ya sabes lo que dicen, ¿no? Cuando las dudas te corroan el cuerpo, pon tus barbas a remojar. No, no era así... Era que, pues sí, hay un «Need for Speed Underground 2». Lo acaban de decir desde EA. Y esta vez al tuning de los coches, la música y la emoción de las carreras urbanas, se añadirá que podremos circular por las ciudades tranquilamente, y durante el paseo, otros conductores nos darán pistas y trucos para conducir mejor. Habrá nuevos modos de juego, opciones de configuración y más de 30 coches reales que llevar al olimpo del tuning. Llegará antes de fin de año, tiempo de sobra para tunear tu auto. Ahora vamos a por la otra. Sobre «Second Sight» hay buenísimas noticias. Codemasters va a traerlo aquí en septiembre. Así que vamos a poder vivir ya mismo la acción a tope de los mejores shooters. La firma es de los creadores de «Time Splitters 2», así que se espera lo mejor. Y la última:. hay nuevo Yu-Gi, sí. Su nombre: **«Yu-gi-oh! Reshef of Destruction»**. Para GBA, claro. Será la secuela de «Las cartas sagradas», y nos invitará a combatir con nuestras cartas contra más de 100 duelistas. Llega en junio a Estados Unidos y un poco después estará dando guerra por aquí.




De «Brothers in Arms» se dice que será el shooter más realista basado en la Segunda Guerra Mundial.

¡¡LLEGAN LOS MARINES!!

¿Qué tal, colegas? Os escribo para saber si habrá más juegos del estilo de «Medal of Honor» en GameCube. ¡¡Es que me pirro por los shooters de guerra!
Celso López. A Coruña (e-mail)

NA. La respuesta es SÍ. Y flipa, porque además los tendremos a pares y bajo el mismo sello, los amigos de Ubisoft. El primero se titula **«Brothers in Arms»** y será el shooter más realista y auténtico de la Segunda Guerra Mundial, o eso nos han dicho. Está basado en una historia real y nos mostrará la cara más salvaje de la guerra, sin censuras y a tope de emociones. Podréis vivirlo en Navidad, pero con estos antecedentes nosotros ya iríamos preparándonos. En el otro juego hay por medio un importante acuerdo entre Ubisoft y el ejército estadounidense, que colaborarán para lanzar juegos basados en el ejército americano. El primero será «America´s Army», que llegará a CUBE después del éxito de las versiones de PC (es un prestigioso juego on-line). En él conoceremos cómo se entrenan y trabajan los soldados de las fuerzas USA, nos convertiremos en uno de ellos en una experiencia realista y llena de acción, asesorada por supuesto por los militares más competentes. Está pensado para verano de 2005, así que hay tiempo. Y ya para despedirnos, toma nota: podría haber un nuevo «Medal» en desarrollo. ¡Toma rumor!

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿QUÉ SE SABE DEL NUEVO «TERMINATOR 3»?
«T3: The Redemption» llegará a GC antes de final de año.

¿«RESIDENT 4» SERÁ SÓLO PARA GAMECUBE?
Que sí, que ya lo hemos repetido miles de veces...

¿HABÉIS OÍDO UN JUEGO TITULADO «SPACE RAIDER»?
Sí, es la versión en 3D del delicioso «Space Invaders» de Taito, y sólo sale para CUBE.

¿HABRÁ NUEVO JUEGO DE SPYRO PARA GAMECUBE?
Pues otra vez sí. Se llama «Spyro: A Hero's Tail» y estará listo a finales de este año.

¿ES CIERTO QUE MIDWAY SACARÁ UNA COLECCIÓN DE JUEGOS "RETRO" EN CUBE?
No, el proyecto se ha cancelado a última hora.

¿UN «VIRTUA FIGHTER» EN DESARROLLO PARA CUBE?, ¿ESTÁIS SEGUROS?...
Habrá, habrá. Se llamará «VF Cyber Generation» y será en plan aventura con mucha lucha.

EL ARTISTA DEL MES



Gonzalo Núñez Martín, de Madrid, te llevas un FINAL FANTASY por tu flipante dibujo.

¡UN FINAL FANTASY PARA TI!
Y EL MES QUE VIENE, UN MARIO GOLF PARA GC DE PREMIO.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Sabemos cómo será la consola del futuro!

NINTENDO DS SE DESTAPA POR FIN

Y Wind Waker 2. Y los nuevos Pokémon. Y Mario Tennis. Lo enseñaremos todo en un reportaje gigantesco con el que serás testigo del futuro. Con todas las novedades y bombazos para tus consolas.





TODOS LOS POKéMON DE COLOSSEUM

¡Te los regalamos! No te pierdas la segunda entrega de nuestro póster exclusivo. Tan gigantesco y tan chulo como el de este mes.

Y ADEMÁS...

- **Guía Pokémon Colosseum.** Paso a paso, las claves para purificar a los Pokémon oscuros en una guía de recorrido llena de trucos y claves.
- **Harry Potter vuelve a las pantallas.** Llega al cine, a tu GC y a GBA. En el próximo número te descubriremos el secreto de Azkaban...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**



www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

Llamanos!!! Atención al cliente
Telf: 902 01 01 27 / 902 01 30 16

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Buscatonos envía TONOS97 + un espacio y una palabra para la búsqueda al 7494

Envía TONOS97 + un espacio y el código del tono al 7494 o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Música : Top 20

84267	Buleria	David Bisbal
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
80025	The Simpsons	Theme
80017	Mision Imposible	Film
84203	Dos gardenias	Latin lovers
82172	Barcelona	Himno oficial
84432	Fuente de energia	Estopa
80143	La Pantera rosa	Theme
84068	Du hast	Rammstein
84090	Tengo	Queco
83188	Real Madrid	Himno oficial
83808	Himno de España	Himno
84440	El señor de los anillos	Tema principal
83883	Fraggle Rock	Television
83796	La madre de Jose	El canto del loco
80726	No woman no cry	Bob Marley
84252	Hey ya	Outkast
82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
84446	Cara al sol	Himno
84094	Himno de riego	Republica

Música : Novedades

84529	Metallica	The Unnamed feeling
84528	Hombres G	Lo noto
84527	Iron Maiden	Rainmaker
84526	Antonio Orozco	El viaje
84525	Upa Dance	Veneno
84523	Prodigy	One love
84522	Will Young	Leave right now
84521	Enrique Iglesias	Not in love
84519	Anastacia	Left outside alone
84518	The Rasmus	First day of my life

Música : Los+Pedidos

81687	Puedes contar conmigo	La oreja de Van Gogh
82118	Aserejé	Las Ketchup
83605	Viva la noche	Ainoha
80118	Harry´s Wonderous	Harry Potter
80095	South Park	Theme
82255	Cantares	Joan Manuel Serrat

Música : Hard-Rock

80277	Nothing else matters	Metallica
80111	Sweet Child of Mine	Guns and Roses
83655	Thunders truck	ACDC
80298	Master of Puppets	Metallica
81459	Smoke on water	Deep Purple
80137	Enter Sandman	Metallica
84084	2 Minutes to midnight	Iron Maiden
80623	November Rain	Guns n Roses
80321	Unforgiven	Metallica
84455	God save the queen	Sex Pistols
80933	Freak on a leash	Korn
83650	Saint Anger	Metallica

Música : Cine - Tv

84067	El Exorcista	cine
80044	Rocky	Film
80108	Benny Hill	Theme
80096	Pulp Fiction	Film
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
80125	Mortal Kombat	Film
83834	La abeja maya	Televisión
83658	Star Wars	John Williams
80024	The Matrix	Film
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
80014	James Bond	Film
80043	The Terminator	Film
80174	Expediente X	Television
80091	20th Century Fox	Film
80065	Friends	Theme
80131	Buffy Cazavampiros	Theme
83850	Las Tapitas	Anuncio ONCE
84433	Nos vamos a la cama	Los lunis
84437	Shin Chan	Sinosuke
80074	El equipo A	Theme
84207	El Padrino	Cine
82054	Ain´t no mountain high enough	Anuncio Movistar
80285	Charlie´s Angels	Theme
80048	El coche fantastico	Television
83884	El principe de Bel air	Television
80238	Indiana Jones	Film
80195	Angel	Theme
80249	Futurama	Theme
83838	Negrito del Colacao	Anuncio
83866	Bajo del mar	La sirenita
83648	La familia Munster	Televisión
80336	MacGyver	Theme
80023	Austin Powers	Theme
84266	May it be	El señor de los anillos
84206	Moon river	Desayuno con diamantes
80498	El fantasma de la opera	El fantasma de la opera
83836	Heidi	Televisión
83837	Cocacola	Anuncio

Música : Himnos

83809	Guardia Civil	Himno
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
83477	Himno de Valencia	Comunidad Valenciana
82190	Betis	Himno oficial
84492	Himno de Galicia	Himno
84436	Centenario Real Madrid	Himnos
83258	Sevilla F.C.	Himno oficial
84362	Champions League	Himno
84490	Asturias patria querida	Himno Asturias
82411	Deportivo De La Coruña	Himno oficial
84494	La internacional	Himno
84489	Els segadors	Himno
84487	We are the champions	Queen
84049	Scotland the brave	Popular escocesa

Música : Pop-Rock

80239	Final Countdown	Europe
83584	Bring me to life	Evanescence
83662	Crazy in love	Beyonce & Jay Z
84061	Shut up	Black eyed peas
80293	Its my life	Bon Jovi
84204	In the shadows	The Rasmus
80062	In The End	Linkin Park
		The Police

Música : Disco-Tecno

84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
83228	Samba Adagio	Safri Duo
83814	Satisfaction	Benny Benassi
80093	Equador	Sash
80056	Insomnia	Faithless
83675	Flight 673	DJ Tiesto
83786	Desenchantee	Kate Ryan
80067	Belissima	DJ Quicksilver
83863	Fallin high	Safri Duo
80642	Enjoy the silence	Depeche Mode
80041	Heaven	DJ Sammy feat. Yaron
83580	Weekend	Scooter
83661	Axel F 2003	DJ Murphy Brown
84226	Cafe del mar	Energy 52
81664	Children	Robert Miles
81684	Mundian to bach ke	Panjabi Mc
82361	Chihuahua	Dj Bobo
84263	Traffic	DJ Tiesto
81685	Tu es foutu	In-grid
80197	Sandstorm	Darude
83654	Just cant get enough	Depeche Mode
83858	Alive	Sonique

Música : Españolas

82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
84216	La costa del silencio	Mago de Oz
84034	Uno mas uno son siete	Fran Perea
84426	Abre tu mente	Merche
83902	Son de amores	Andy y Lucas
83856	20 de enero	La oreja de Van Gogh
83599	Papi chulo	El chombo
84057	En tu cruz me clavaste	Chenoa
82886	Ni más, ni menos	Los Chichos
82740	Maldito Duende	Héroes Del Silencio
84428	Asturias	Melendi
84520	Oye el boom	David Bisbal
82004	A Dios le pido	Juanes
83604	Loca	Malena Gracia
84532	Ya nada volvera a ser como antes	El canto del loco
82430	Devuélveme la Vida	Antonio Orozco
84042	Ratoncitos colorados	Andy y Lucas
82284	Color Esperanza	Diego Torres
82835	Miénteme	D. Bisbal y E. Gadel
84500	Te quise tanto	Paulina Rubio
84531	La chica de la habitacion de al lado	Fran Perea
84475	Soy lo que me das	Chenoa
81689	Rosas y espinas	David Bisbal
82247	Cannabis	Skape
83914	No es lo mismo	Alejandro Sanz
81690	Bye Bye	David Civera
83598	Mariposa traicionera	Mana
83290	Sin Miedo a Nada	Alex Ubago & Amaia
82364	Chiquilla	Seguridad Social

Configura tu móvil

Envía CONFIG al 7494

¿Tienes tu movil configurado para disfrutar de su tecnología multimedia?

juegos,fondos,melodías, etc.

Fondos

a color en tu movil

puedes llamar al 806 41 69 90

Envía WAP33 + espacio + codigo de la foto elegida al 7494

ej: WAP33 36904 (imagen pucca) al 7494

Lo+pedido














36170 35937 36215 36904 36232 36648 37030 35492 36326 36613 36213












35540 35502 35489 36525 35501 35230 36337 36903 36455 45007 35365 35546 36155

















35538 36457 36636 36103 36518 36329 35935 36448 35819 36524 45015 36927 36635









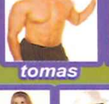








36010 35528 35532 36244 35221 36483 36901 35332 35427 36634 35542 37026 36523













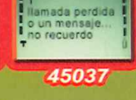


36997 tomas ania peter 36224 36236 36246 36164 35955 37177 36303 35559 37275 36442





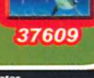










karateka nena brenda cristi rubias

Animaciones

45009 45037 35471 36036 36224 36283 35439 37489 35980 37609

EMPEZAR DESDE ZERO...

...ES OTRA HiSTORiA



Hay muchas aventuras, pero ninguna como la historia completa de la primera misión de Samus Aran. Busca el camino por las laberínticas cavernas del planeta Zebes y sálvalo de la nueva amenaza que se cierne sobre el universo.
Vuelve el héroe... y eres tú.

METROID ZERO MISSION
Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es